Laura Scarpa
Praticamente
FUMETTI
piccolo manuale per scrivere e disegnare
dal manga al graphic novel
a mano e al computer
COMICOUT

Laura Scarpa

Praticamente FUMETTI

PREMESSA

Qui troverete indicazioni tecniche, informazioni, basi teoriche e pratiche, esercizi, consigli e trucchi per fare fumetti, ma ricordate che il fumetto si impara anche leggendolo. Studiando i fumetti esistenti, presenti e passati e gli autori di diversi stili.
Questo libro vuole essere di supporto ai ragazzi e ai giovani aspiranti autori che leggono fumetti, comics e manga e che vorrebbero anche farli, per passione o nella speranza che diventi un lavoro o un modo di esprimersi.
Che siano alle prime armi, o studenti di scuole d'arte o di fumetto (ce ne sono varie in Italia, una anche online), questo volume è dedicato alla loro curiosità, come primo approccio o sostegno nell'apprendimento di un'arte che, nata più di 100 anni fa, è ancora in piena evoluzione.
Per quelli che si stanno affacciando a questa professione il manuale spera di essere utile, con l'augurio che riescano, nel complesso mondo del fumetto, a capirci qualcosa di più.
A chi insegna, ai bambini o nelle scuole d'arte, e vuole utilizzare la nona arte a scuola, la raccomandazione è, affrontando queste pagine, anche di leggere il fumetto, per insegnarlo.
Forse il mio libro spiegherà come decifrare i codici di questo linguaggio e stimolerà qualcuno a entrare in una fumetteria e a scavare tra i mucchi: gli autori citati in questo manuale, sono tutti o quasi reperibili in librerie specializzate ben fornite e anche nelle biblioteche pubbliche.
Unire la teoria alla pratica e all'osservazione delle opere, è essenziale sia che si voglia diventare autori che critici. Senza mai dimenticare che il fumetto è comunicazione, emozione, divertimento.

Ringrazio per gli aiuti, letture e consigli Francesco e Diego Coniglio, Giorgio Pelizzari, Lorenzo Sartori e Sal Tascioni, gli autori che hanno risposto alle mie domande, in appendice, e i tanti colleghi e amici che mi hanno insegnato negli anni che cos'è fumetto e, infine, le generazioni di allievi, che mi hanno insegnato molto, mentre insegnavo a loro qualcosa.

CAPITOLO 1

NON OCCORRE DISEGNARE

Definizione di fumetto: ieri, oggi e analisi della situazione attuale.
Breve incontro con generi, stili e processo creativo.

Per fare fumetto occorre poco: carta, matita e penna a inchiostro, poi si possono aggiungere tecniche complesse e strane, ma basta veramente del materiale molto povero.
Dunque basta solo questo? Non proprio. Per fare un fumetto occorre anche sapere cosa si fa: "che cos'è il fumetto". Cominciamo!

Il fumetto è un racconto (o struttura narrativa) fatto di immagini in sequenza, di solito unite a testi che rappresentano dialoghi e voci narranti. Questa coesistenza di testi e disegni ne fa un linguaggio composito, per certi versi vicino al cinema.
(Per ulteriori e più approfondite definizioni troverete una bibliografia a fine libro).

Adesso non disegnate. Il fumetto è un racconto, il disegno o l'immagine è funzionale al racconto, possiamo fare un fumetto con foto, con collage di immagini rubate, possiamo fare un fumetto senza immagini, al buio, possiamo fare anche un fumetto solo di immagini e senza parole, ma il suo fulcro è sempre la narrazione. Quello che resta indiscutibilmente, qualsiasi sia lo specifico del singolo fumetto è il suo narrare. Possiamo fare un fumetto senza disegnare o senza scrivere, ma non senza raccontare.
Il fumetto è l'accostamento sequenziale di scene (riquadri, vignette, immagini libere) che raccontano una storia, un'azione nel suo sviluppo, ma al contempo è un linguaggio che elide: tra una vignetta e l'altra c'è una cesura, un salto che può separare momenti lontani o vicini, ma qualcosa là in mezzo l'abbiamo persa. Persa? No, la sappiamo, la intuiamo, la ricostruiamo automaticamente, ma questo salto nel nulla, questo piccolo buco nero dà ritmo alla lettura, la scandisce, la illumina di fantastico e crea

questo linguaggio speciale che è fluido ma continuamente interrotto da cesure che noi colmiamo. È lui: il fumetto, il comics, la bande-dessinée, il manga, la historieta.

Non disegnate subito il fumetto, dunque, prima pensatelo, a disegnarlo c'è tempo e tanti modi per farlo... intanto leggetelo.

Ma quali fumetti leggiamo?
Oggi leggiamo manga per ragazzi, per ragazze, per adulti, leggiamo supereroi che compiono 70 anni o che sono appena nati, leggiamo produzioni italiane e straniere, fumetti comici, avventurosi e drammatici, fumetti che sono per bambini e che spesso leggono gli adulti, leggiamo a fumetti fantascienza e autobiografie e persino saggi o reportage, graphic novel e strisce comiche, come si può etichettare tutto questo solo sotto un'unica nuvoletta?
Che cos'è il fumetto? Da cosa trae origine Dragon Ball, straordinario successo editoriale, e quali sono gli antenati di Maus di Art Spiegelman, un libro pubblicato in tutto il monfo e che ha vinto il premio Pulitzer o le brevi storie di Zerocalcare, che dalla rete hanno fatto il botto su carta?

Ufficialmente si ritiene che il fumetto nasca sulle pagine dei quotidiani, in America, alla fine dell'Ottocento, con il personaggio di Yellow Kid, un ragazzino – come si direbbe oggi – extracomunitario.
Precedentemente in Europa protofumetti sono stati, tra gli altri, in Francia, le "Images d'épinal" (fogli con racconti illustrati da tante vignette colorate alla cui base stava il racconto scritto) e, in Germania, i personaggi di Max e Moritz, del geniale e ironico Wilhelm Busch, creatore di molti altri personaggi comici illustrati in quadretti accompagnati da testi e, in Svizzera, Rodolfe Töpffer.
Il fumetto nasce come linguaggio popolare, prima comico, poi avventuroso (tra la fine degli anni Venti e l'inizio degli anni Trenta arrivano Tarzan, Mandrake, i primi supereroi e vari fumetti polizieschi ed esotici) e subito conquista anche la fascia di lettori molto giovani. E a quella viene

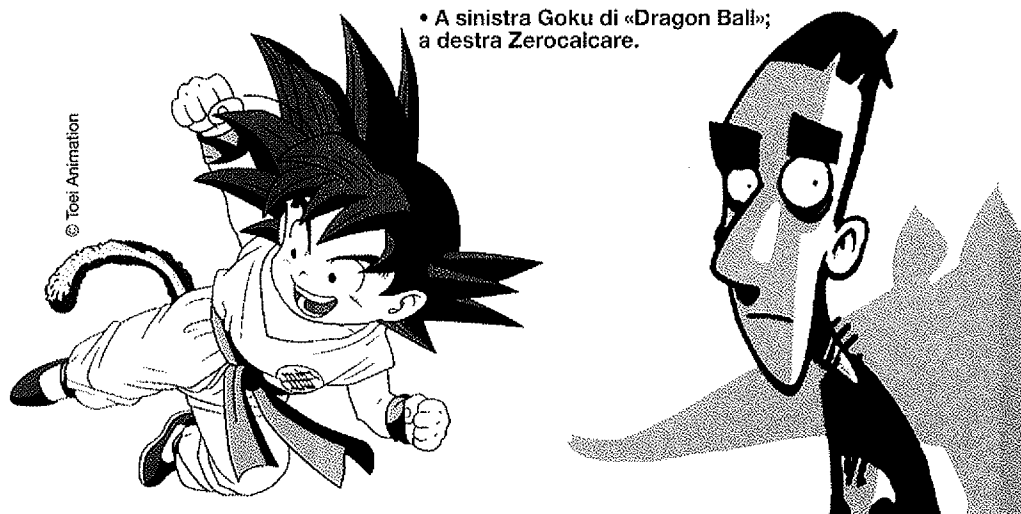
• Yellow Kid

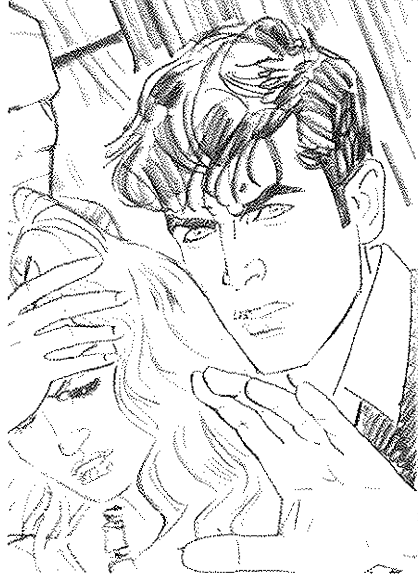
• Max e Moitz

relegato per molti anni in Italia, particolarmente col «Corriere dei Piccoli» (che nasce nel 1908 e muore, dopo aver formato molti grandi autori, nel 1998), finché, nel dopoguerra, arriva Tex e il fumetto si apre a un lettore più adulto e molto più popolare.
Negli anni Sessanta avviene una grande emancipazione in due direzioni, da una parte con la rivista «Linus» e il fumetto colto e "rivoluzionario", dall'altra (ma non opposta) con Diabolik, Satanik e più tardi Alan Ford. Il fumetto esplode in un gran numero di fumetti popolari e non, per giovani e adulti, ma fuori dai vecchi schemi.
Negli anni Settanta e Ottanta si sono avuti cambiamenti, crescite, svolte, nascite e morti nel fumetto, e si sono susseguiti nuovi modi di farlo.
Nasce il cosiddetto fumetto d'autore, ma anche il fumetto popolare si è modificato e l'influenza, ora dei «Métal Hurlant» francesi, ora di grandi autori americani e, più avanti, dei manga, che sono stati preceduti dai cartoni animati televisivi, ha ulteriormente rinnovato e reso complesso il suo linguaggio.
Si formano in Italia gruppi di autori, come quelli di «Frigidaire» o i Valvo-

• A sinistra Tex e, sotto, Alan Ford

line e si creano scuole e tendenze, all'interno di riviste patinate di grande formato, che caratterizzano quel periodo.
A metà degli anni Novanta le riviste scompaiono e il fumetto vive, soprattutto da noi, una grande crisi, economica e di autori.

La situazione attuale, dell'ultimo decennio, si presenta molto varia e, forse, non del tutto incoraggiante dal punto di vista economico, ma certo diversificata e stimolante da quello della produzione, che ha vissuto un rilancio, soprattutto del fumetto in libreria.
Scomparse dal mercato le riviste classiche d'autore, in Italia resistono, ma in tono minore, le più popolari riviste di matrice argentina («Skorpio» e «Lancio Story»).
Il fumetto seriale di marchio Bonelli (per intenderci: Tex, Dylan Dog e, tra gli ultimissimi nati, Orfani, Dragonero, Lukas e Adam West) va ancora molto bene, anche legandosi ai quotidiani, e se pure l'età media dei suoi lettori va crescendo, continua a creare imitazioni e ad essere quantomeno, un modello di formato (misura e numero di pagine).
Il fumetto nordamericano, supereroico e non, ha una sua nicchia interessante e interessata.
Il manga si espande, senza raggiungere tirature straordinarie, se non per alcuni rari prodotti di enorme successo. È però presente con molte testate e ha un pubblico giovane, che spesso conosce esclusivamente quel genere di fumetto.
Il fumetto d'autore o di ricerca, in albo o in comic book, è riapparso dopo anni di crisi, anche se raramente tocca alti venduti. Sono nate molte case

• A sinistra Goku di «Dragon Ball»; a destra Zerocalcare.

• Sotto disegno di Gipi, a destra Dylan Dog, disegno di Angelo Stano.

© SBE

editrici che pubblicano autori italiani e traducono testi stranieri interessanti, con la presenza sul mercato anche di qualche grande gruppo editoriale e non mancano autoproduzioni, soprattutto di giovani autori.
Il graphic novel ha rinnovato molto sia il pubblico dei lettori, che la forma grafica e distributiva Il fumetto è entrato in libreria, è diventato volume, spesso colto e spesso con tendenze giornalistiche e di testimonianza. È sicuramente uno dei cambiamenti significativi nel fumetto di questo secolo, anche se le sue origini vengono da grandi autori degli anni 50 e 60, come Will Eisner e Hugo Pratt.
Il fumetto per bambini è quasi scomparso, con la chiusura di tutte le testate minori compreso lo storico «Corriere dei Piccoli». Domina la produzione Disney, ricca di prodotti diversi, e qualche concorrente specializzato, come «Winx». Riguardo alle riviste vivono «Il Giornalino» e «Super G!», di matrice cattolica, la monografica «La Pimpa», per i piccolissimi e qualche altro caso come «Giocolandia» in cui ricompaiono i Ronfi. Alcuni editori stanno creando ora delle collane per ragazzi.
Il fumetto comico si ritaglia spazi su quotidiani locali o su varie riviste di vita breve. La satira prosegue più in rete che in rivista, passati i «Cuore» e i «Comix», per poco è riemerso «Il Male» e sopravvivono il poco satirico, ma colto «Linus», in piccolo «Mamma!» e in digitale «Aspirina».
Questo quadro non è del tutto consolante, ma permette ottimismo, perlomeno in alcuni settori; quello che si nota oggi è la grande varietà di tendenze, di segni e di narrazioni: il fumetto si trasforma ed è ancora vitale. Si può fare ancora molto e molto di nuovo se si cerca: e cercheremo assieme, per creare l'inedito, per reinventare il classico, per fare quello che

amiamo di più, anche perché un nuovo spazio si è affacciato, e si sta sviluppando certamente con grande velocità: è la rete e il digitale. La carta e l'editoria vivono una crisi extrafumetto, ma i siti, i blog e i prodotti digitali stanno trovando un nuovo grande pubblico, anche grazie ai tablet e agli iReader. Nuove possibilità di sviluppo, ma anche uno sviluppo che cambierà non solo il mercato ma anche il linguaggio.

Come fare i fumetti e perché?

L'autore di fumetti, dopo aver fatto scuole o corsi o aver imparato da autodidatta, si rivolge agli editori (talvolta ad agenzie), e cerca di vendere i suoi lavori.
Se l'editore ha già serie e produzioni proprie, ci si può proporre anche solo come disegnatore o sceneggiatore, e ci si presenta in funzione di queste; altrimenti da soli o in coppia con un progetto di fumetto completo, presentando una breve storia originale o parte di una storia lunga.
Non dimentichiamo che anche quello dello sceneggiatore (cioè colui che scrive e sceneggia una storia) è un mestiere interessante e importante nel fumetto. Ci si può proporre direttamente come autore di testi, o insieme a un disegnatore a cui abbinarsi per proporre dei progetti particolari.

L'autore di fumetti lavora da solo al suo tavolo di lavoro che, spesso, è in casa; piccoli gruppi si uniscono in studi, lavorando a volte indipendentemente su progetti comuni; stare insieme aiuta e dà forza, ma non è indispensabile.
Materiali: indispensabile l'agile uso di computer e connessione internet, ovviamente. L'e-mail per comunicare con gli editori, scanner e programmi grafici per disegnare e colorare, o anche solo pulire, rielaborare e consegnare i disegni.
Per la parte manuale, carta e matita, e i mezzi per inchiostrare che si prediligono, utile un tavolo luminoso per ricalcare schizzi e disegni preparatori (può bastare un vetro appoggiato su dei libri, sotto cui mettere una lampada). Ma come dicevamo l'indispensabile è davvero poco: carta e penna per il disegnatore, e un computer per lo sceneggiatore, e soprattutto passione, fantasia, curiosità, autocritica, cultura e voglia di andare avanti, un bel po' di sudore e olio di gomito.
Essenziale è anche la documentazione e la cultura nell'affrontarla: libri da guardare, leggere, consultare, foto e immagini su tanti argomenti: animali, auto, paesi, costumi e ambienti d'epoca, per documentazione diretta,

perché se è vero che la ricerca su internet ci aiuta oggi moltissimo, occorre anche imparare a sfruttarla e a destreggiarsi tra argomenti e link.
Per questo serve anche la documentazione di base, oltre a quella utile per la specifica ricerca in ogni storia. Servono libri d'arte, fumetti, film, che allargano la cultura visiva, per il disegnatore. Fumetti, film, romanzi, saggi e articoli, per lo sceneggiatore e per l'autore completo.
Più ampio è il bagaglio culturale, più si può attingere e arricchire il proprio lavoro, non è necessario avere una laurea, ma bisogna essere curiosi e attenti.

Il processo di creazione parte dall'idea del racconto e dalla sua "scrittura", al disegno della tavola e all'inchiostrazione e colorazione, se necessaria, e si completa con l'inserimento dei testi scritti, per passare poi alla stampa.
Fare un fumetto è dunque l'insieme di molte azioni e collaborazioni, come vedremo nei prossimi capitoli.
Imparare a disegnare è importante, ma è importantissimo imparare a comunicare col pubblico e raccontare, perché l'aspetto narrativo è fondamentale. Inquadrature azzeccate, la composizione solida e dinamica, un buon dialogo e un giusto ritmo aiutano a superare i limiti di una trama e i problemi di disegno o anatomia.
È importante fin dall'inizio imparare a conoscere se stessi e scoprire cosa si sa fare meglio e che cosa possiamo portare di nostro e originale al fumetto, solo così sfrutteremo le nostre capacità e creeremo dei buoni prodotti o delle opere artistiche, il disegno verrà dopo, fra poco.

Cominciamo a scioglierci affrontando i primi esercizi, ne troverete di suggeriti alla fine di ogni capitolo. Questi esercizi saranno la parte pratica e fondamentale dell'insegnamento, perché per imparare a fare il fumetto prima di tutto bisogna farlo.

ESERCIZIO 1

Racconta, scrivendo gli elementi essenziali (descrizione di personaggi, ambiente e azioni, dialoghi e pensieri più importanti), in una paginetta scritta, una storiella su questo soggetto: a casa o al bar, il protagonista parla con un amico di una vecchia amica che non vede da molti anni e di cui non ha più notizie, ma di cui era innamorato cotto. Poi esce e, fatti pochi passi incontra la donna in questione: è un colpo di fulmine reciproco.
Non preoccuparti troppo della lunghezza, l'importante è che sia chiaro quello che succede. Gioca sull'ambiente che più ti piace, anche fantascientifico o di altro genere.
Riponi il testo e rileggilo dopo qualche giorno. È chiaro? Ha un senso? Pensaci e correggi.

ESERCIZIO 2

Ora crea lo schizzo, il bozzetto, delle pagine che raccontano questo piccolo episodio, fingendo che faccia parte di una storia, per esempio, di Dylan Dog, di uno shojo manga, di una storia di supereroi, di Topolino, o di Tintin o del fumetto che ti piace di più.

Come si fa? Guarda delle vignette di dialogo nei fumetti che leggi, e altre in cui il personaggio esce di casa e incontra qualcuno... copiale ma solo schizzando a matita, e seguendo la logica della tua storia.
Scegli due diverse proposte stilistiche, per esempio un manga e Topolino, oppure Dylan Dog. disegnandole ti renderai conto che il racconto sarà probabilmente un po' differente da una all'altra versione, non solo per i personaggi e il disegno, ma per ritmo e dialoghi.
Non preoccuparti dei disegni, dei dettagli, della forma, concentrati sulla scioltezza del racconto.
Ecco, facendo questi schizzi si impara già una cosa fondamentale: **stai facendo uno storyboard**, cioè il progetto che fa di solito il disegnatore (talvolta anche lo sceneggiatore) per impostare correttamente la tavola nella sua composizione e sequenza; ne parleremo nel prossimo capitolo, adesso fallo come ti viene, stando attento solo a raccontare per un lettore che non sa la storia che hai in testa TU!

CAPITOLO 2

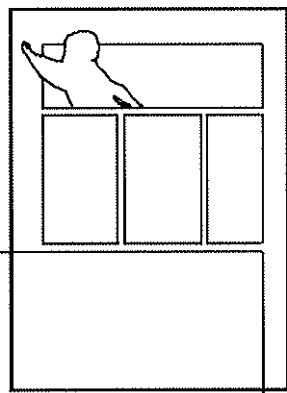
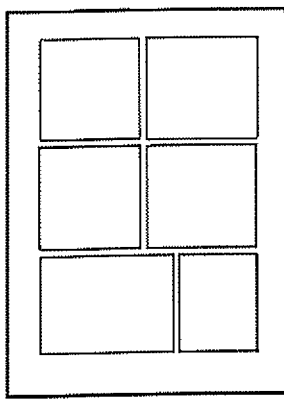
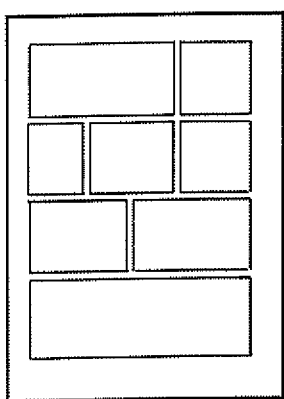
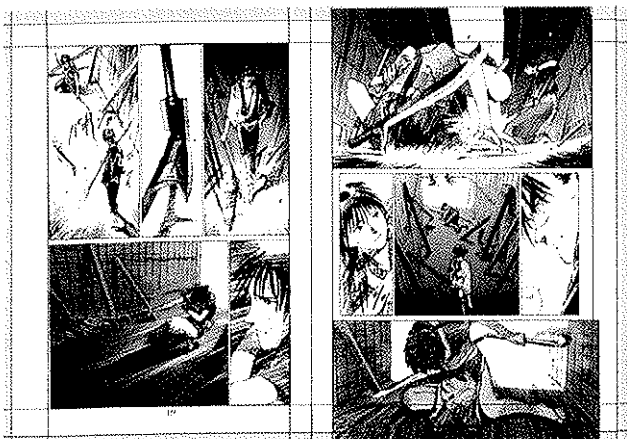
IN GABBIA

Definizione e studio delle basi tecniche:
la gabbia, lo storyboard, il processo creativo fino alla stampa
e, alla base di questo processo, l'idea.

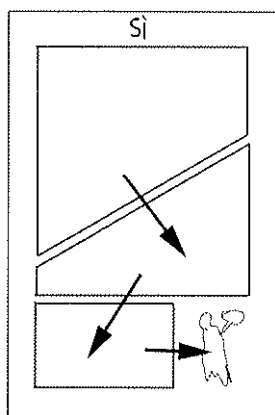
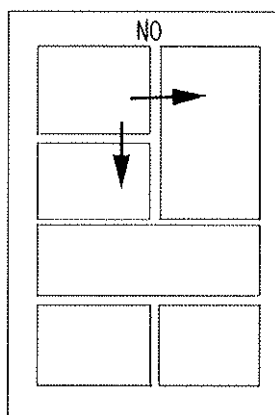
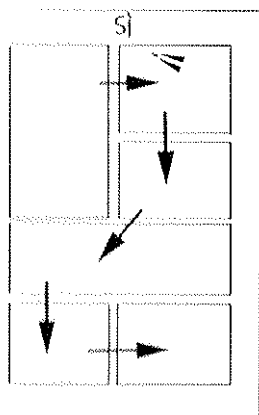
Dobbiamo imparare un preciso linguaggio tecnico e alcune basi su cui strutturare il nostro lavoro. Può sembrare arido parlare di come si squadra un foglio, ma farlo correttamente comincia già a trasformarci da simpatici cialtroni in futuri professionisti.
Le regole sono la base, sta a noi poi interpretarle.

Prima di tutto occorre avere coscienza dello spazio fisico che occupa il fumetto, si tratta di carta stampata (del fumetto digitale parleremo poi), sia che si tratti di un libro di un grande editore che dell'autoproduzione di un centro sociale.
La carta si divide in diversi formati che, piegati, danno altri diversi formati di stampa, cioè quelle misure in cui (una volta rifilati) trovate i libri. Un formato diffuso è il 21x29,7, cioè l'A4 e il suo doppio, l'A3; esistono formati più quadrati o più stretti, ma prendiamo questo come riferimento. Un altro formato tascbile è circa un A4 piegato in due: 14,5x21). Se lavoriamo per stampare **dovremo considerare che in stampa ci sarà un margine bianco attorno ai disegni.** Basta prendere un qualsiasi libro o giornale per verificare quanto misurano i margini (in genere da 1 a 2 cm): le tavola disegnata deve stare entro quei margini, cioè in quella "gabbia".

La gabbia è lo spazio utile della pagina, in cui inserire testi e disegni.
Per capirci: la gabbia di «Rat-Man» è 13x19 mentre il formato della pubblicazione è "al vivo" 16x21cm (andate a misurare).
Nei fumetti chiaramente esistono alcune pagine in cui il disegno va fuori dalla gabbia (per accentuare il dinamismo), ma resta dentro il bordo del giornale, altre volte accade che il disegno sia spaginato (cioè sembra continuare oltre il limite del foglio) tutto o solo in parte; questo avviene so-

prattutto in molti fumetti americani e nella maggior parte dei manga, con meno frequenza nel fumetto europeo, ma dipende dal gusto dell'autore e dalle scelte editoriali… in questi casi, si deve mantenere la struttura della gabbia e disegnare oltre ai bordi fino a coprire tutto il foglio di stampa (meglio abbondare), lasciando in più tutto attorno anche un'abbondanza di mezzo centimetro, per impedire che in stampa, per normali imprecisioni nel piegare e rifilare le pagine possa restare una piccola striscia bianca.
Qui sotto un esempio di tavola in gabbia e di tavola smarginata sopra e sotto. La fascia grigia indica l'abbondanza del foglio, che verrà tagliata quando si rifila il libro.
Perché parlare di dettagli così tecnici? La gabbia non è solo questo, ma è

la struttura solida della pagina e del libro, quella griglia che crea una continuità tra le pagine, dà ordine nella lettura e ritmo nella narrazione, ed è grazie alla sua esistenza che la si può spezzare, smuovere, rendere irregolare, farla esplodere in splash page (la pagina occupata da un'unica immagine, spaginata o in gabbia, di grande effetto narrativo e grafico).
La gabbia serve a creare un ordine di lettura che caratterizza i vari fumetti.
Il formato è funzionale all'economia della stampa e al tipo di prodotto e aiuta a identifi-

• L'Immortale di Hiroaki Samura

care. Se la pagina è molto verticale il riferimento istintivo è un comic book americano, se piccola e più quadrotta è un manga, se orizzontale, come «Lupo Alberto» è subito striscia comica. Il formato delle pubblicazioni di Bonelli e quello di «Topolino» sono molto forti nel nostro immaginario, tanto da creare imitazioni e la scelta di fare in formato comic book «PK» o «W.I.T.C.H.»è stata pensata dalla Disney con molta attenzione, proprio per cambiare fascia di lettori. Quindi attenzione al linguaggio dei formati e all'uso o alla trasgressione della gabbia, non sono mai casuali, ma strettamente legati al pubblico a cui si rivolgono e alla storia che si racconta.

Per disegnare si lavora normalmente più in grande del formato di stampa, per poter definire meglio le immagini piccole e per manovrare con più scioltezza matita e penna, in questo modo nella riproduzione si annullano piccoli difetti e irregolarità nei disegni.
Normalmente si usa un formato una volta e mezza il formato di stampa, ma comunque è una scelta libera di ogni disegnatore, legata alla tecnica che usa e al suo gusto personale; chi usa il pennino può lavorare meno in grande di chi usa il pennello, chi lavora con un segno stilizzato usa un formato più piccolo di un disegnatore molto realistico e dettagliato, ma può accadere anche l'inverso.
Attenzione: se si lavora troppo in grande, si rischia che in riduzione si perdano dettagli e il tratto si addensi tutto con effetto sgradevole.
Di solito una striscia (le pagine si dividono grosso modo in tre o quattro strisce) è alta tra i 10 e i 13 centimetri, ma la pagina può essere divisa anche in strisce di altezza molto diversa tra loro.
Si possono avere, più raramente e a seconda del tipo di fumetto, anche vignette verticali o oblique, utili a spezzare il ritmo della pagina o a creare

un grande effetto verticale di lettura, ma rischiose e ne riparleremo.
Tra le vignette, sia in alto che di lato, la distanza è sempre la stessa e non molto ampia, normalmente in originale al massimo 5/6 mm, in stampa 3).
Così si hanno anche vignette con forme diverse, come quelle rare circolari, o senza bordo, per alleggerire la tavola o a creare passaggi particolari. Ma per cominciare è bene abituarsi alla gabbia più rigida, che è base comune, solida e chiara per ogni genere di fumetto, per poi variare gradualmente fino a una soluzione più libera e a scelte personali, se la storia lo richiede.

La pagina va progettata, sia nella sua forma strutturale, sia per quella narrativa e di ogni singola vignetta, torniamo così a parlare di storyboard, che altro non è che il bozzetto (layout) di un'intera sequenza narrativa.
La paginetta per il layout dovrebbe avere le stesse proporzioni della pagina esecutiva, per non trovarsi poi con risultati diversi. **Per trovare la giusta proporzione tra la gabbia della stampa e quella del disegno originale** basta ricordare che tutti i rettangoli costruiti su una stessa diagonale sono in proporzione tra loro, dunque basta seguire questo schema: si riporta su un foglio il rettangolo con il formato di stampa, si traccia la diagonale che divide il rettangolo, si sceglie la nuova base che vogliamo usare e da quella si alza una verticale parallela al lato verticale del vecchio formato; dove questa linea incrocia la diagonale si individua il nuovo rettangolo che avrà base e altezza in proporzione col primo.
Altrimenti, chiamando h e b l'altezza e la base di partenza e h' e b' quelle nuove, si procede con l'equazione h : b = h' : b', perciò: b'= (b x h')/h o h'= (h x b')/b, la nuova altezza si ottiene moltiplicando l'altezza di partenza, per la nuova base che abbiamo scelto, e dividendo poi per la vecchia base, più difficile dirlo che farlo!

• Struttura di una pagina in proporzione

Lo storyboard è il rapido schizzo dell'intera pagina, in cui si crea il montaggio e la sequenza di immagini, la composizione delle vignette, gli elementi che vi si trovano e con quale importanza e anche, talvolta, una bozza di testi. C'è chi (soprattutto disegnatori) sceneggia direttamente in

questa forma, ci sono autori che fanno piccoli storyboard già molto precisi per impianto grafico, altri che ne studiano meglio i dettagli in un secondo storyboard più grande. Tutti ne fanno largo uso, così come nel cinema si girano le scene avendo già un'idea di inquadrature e di montaggio, anche nel fumetto si disegna dopo aver progettato. Per questi schizzi si possono usare matite abbastanza morbide e carta leggera e poco costosa, come quella da fotocopie, tutto ci deve aiutare a fare e rifare senza problemi, finché non siamo soddisfatti: con lo schizzo si ragiona e si crea, è la parte fondamentale del fumetto. Non bisogna accontentarsi del primo risultato, soprattutto quando si comincia.

• A destra storyaboard di Alfredo Castelli, sceneggiatore di Martin Mystère e autore de L'Omino Bufo.

Il processo creativo parte dall'ideazione e passa per la costruzione della storia.

Una volta studiati ambienti e personaggi, **si scrive un soggetto, cioè trama, idea e sviluppo essenziali della storia.**

Successivamente è utile fare una scaletta, soprattutto per le storie più lunghe, in cui si decide in che modo raccontare e come sviluppare il soggetto (partendo dall'inizio o in mezzo all'azione, usando un prologo, con flashback o con parti narrate, come concludere ecc.) e in quante e quali scene scomporla. In pratica la scaletta altro non è che la suddivisione in scene successive del racconto, dello svolgimento della trama (come abbiamo detto non sempre in ordine cronologico). A ogni scena si cerca di attribuire una lunghezza, da mezza tavola a più pagine, così l'autore capisce se riesce a raccontare quella trama nello spazio previsto e se le varie parti sono bilanciate (spesso si tende ad allungare molto la prima parte e a stringere affrettatamente il finale o azioni più complesse), la scaletta ci risparmia brutte sorprese a lavoro quasi concluso e se ben pensata aiuta anche a scegliere una chiave narrativa interessante.

Finalmente si passa alla sceneggiatura vera e propria, che può essere fatta in forma scritta, descrivendo, pagina per pagina e vignetta per vignetta, inquadratura, azione, sensazioni e dialoghi, o, se è il disegnatore che scrive, in forma grafica, cioè a storyboard.
Se l'autore scrive per un disegnatore dovrà curare più dettagli ed essere molto chiaro di un autore che scrive per se stesso, ma si ricordi che il disegnatore ha sempre una facoltà interpretativa del testo e di questo occorre tener conto, sottolineando bene gli elementi che è necessario rispettare e che sono fondamentali per il racconto.

Una parte molto delicata in sceneggiatura sono i dialoghi.
In un fumetto i dialoghi, come nel cinema, devono essere chiari e credibili, ma, a differenza che nel cinema, devono essere relativamente brevi e dunque meno "realistici". Un buon dialogo non deve annoiare, deve sottolineare le caratteristiche del personaggio o della situazione (lui è impulsivo, timido, crudele; ci sono momenti di tensione, di allegria, di ubriachezza), creare come chiave di lettura suspence o ironia, svelare dettagli ignoti, ricordare elementi chiave, non confondere il lettore.
Per imparare a scrivere occorre leggere molto libri e fumetti, vedere film e telefilm, per capire i ritmi e i meccanismi della narrazione per immagini. Prestate attenzione ai dialoghi, è utile cogliere il linguaggio attuale (se il fumetto è contemporaneo) o di gruppi e ceti sociali e generazionali, facendo attenzione a non eccedere in termini dialettali o gergali, che spesso danno risultati grotteschi e invecchiano velocemente; il dialogo deve scorrere, le didascalie vanno usate con misura e mai per descrivere quello che già vediamo, semmai per arricchirlo, completandolo o contrastandolo.

Dalla sceneggiatura si passa al disegno. Attraverso studi e schizzi si determinano le diverse inquadrature, scene e lo spazio per dialoghi e didascalie, poi si disegna bene a matita (HB, B, F, che non sono troppo dure da incidere, ma neanche così grasse da sporcare il foglio, ma a gusto dell'autore), su carta abbastanza spessa (la più usata è la Fabriano 4, liscia o ruvida, la Fabriano 6 o le più costose Canson e Schoeller,), infine si inchiostra, con pennino, pennello e china nera e, ormai sempre più spesso, pennarelli di tipi diversi, ma sempre molto neri e coprenti, meglio se resistenti all'acqua.

Ovviamente gli stessi passaggi possono avvenire tutti in digitale. Ma per cominciare vi consigliamo almeno la matita su carta. La tavola a fumetti

viene quindi letterata (il **lettering** è la scrittura dei testi nei balloon, a mano o al computer, con caratteri di stile adatto) e eventualmente colorata, a mano o più spesso al computer, dallo stesso disegnatore o da un colorista.

Qui termina la fase creativa che riguarda soprattutto l'autore e si passa a **quella produttiva e tecnica**: la tavola viene scansionata e salvata in un file adatto (jpeg o tiff), impaginata e passata allo stampatore, quindi i fogli stampati fronte e retro andranno al rilegatore che li piegherà, monterà, taglierà e aggiungerà la copertina.
L'ultimo passaggio è la distribuzione che porta alle edicole o alle librerie il prodotto finito affinché venga venduto, e qui si aprirebbe un capitolo su distribuzione e rese che non affronteremo in questa sede.

Alla base di questo lavoro complesso c'è sempre la prima cosa: l'idea.
Quella di un ragazzo timido e bruttino che morso da un ragno radioattivo diventa super, bello forte e coraggioso è una delle idee forti che hanno fatto il fumetto; ma anche idee meno eclatanti, che si sono rafforzate con la capacità di raccontare e lo stile degli autori. Ci possono essere idee brillanti e popolari, altre più piccole e modeste, che non aspirano a raggiungere grandissime tirature, ma hanno l'energia che spinge a leggerle.
Per il resto c'è il mercato, con le sue leggi e le sue sorprese, sicuramente con le sue difficoltà, ma anche con cambiamenti e sviluppi.

ESERCIZIO 1

Scegli un fumetto, già pubblicato, che ti piace o interessa e che vada da un minimo di 24 a un massimo di 100 pagine, leggilo e fanne il riassunto, cioè **scrivine la trama come se fosse il soggetto** di una storia da proporre a un editore, questo soggetto dovrà occupare circa una cartella (pagina) di testo, al massimo due se la storia è lunga e complessa.
Bisogna scrivere tutti i punti e le azioni principali con un minimo di premessa, se la si ritiene necessaria per capire il contesto della storia. Non perdere tempo scrivendo episodi secondari, a meno che questi non abbiano un valore a parte e, comunque, solo se non confondono chi legge il soggetto. Non si usano dialoghi e frasi dirette se non eccezionalmente, la trama deve essere fluida e scorrevole, ma intrigante e deve seguire i tempi in cui la leggeremo.
Il linguaggio deve essere corretto, chiaro e vivace; il finale secco e conclusivo.

ESERCIZIO 2

Successivo al precedente, questo esercizio insegna ad analizzare la struttura delle storie.
Suddividi la storia del fumetto che hai riassunto prima, in una successione di scene e in momenti narrativi.
Per scena si intende un'azione (o un gruppo di azioni collegate) in uno stesso luogo.. Una scena può duare poche vignette o molte pagine. Due scene possono scorrere parallele alternandosi, e si parla allora di **montaggio incrociato**.
Dividere la storia in tutte le singole scene o nei vari gruppi, ti fa capire come si deve strutturare un racconto e che lunghezza dare alle varie parti (premessa o prologo, sviluppo delle diverse azioni, finale, finalino ecc...), cioè **come si progetta una scaletta di un fumetto**, cosa necessaria soprattutto nelle scrittura delle storie più lunghe.

CAPITOLO 3

DA LONTANO, DA VICINO

Il linguaggio in sceneggiatura, definizioni e motivazioni
delle inquadrature diverse.

Prima di qualsiasi altro processo creativo, prima di saper disegnare, dobbiamo saper leggere e decodificare un fumetto e, tecnicamente, una sceneggiatura, così come accade per un film. **Il linguaggio del fumetto è un linguaggio narrativo visuale.** Il racconto accade per sequenzialità di vignette e scene, disegnate e, generalmente, con tanti testi e fonemi, in forma di dialogo, didascalia e onomatopee. Questo linguaggio unico e misto, ha affinità con quello cinematografico ma ha una sua intrinseca originalità e unicità.
Per fare un fumetto non serve dunque solo sapere disegnare e saper scrivere, ma saper raccontare per sequenze e quadri.

Il fumetto parla per immagini e testi accostati e inseriti di solito a forma di dialogo. La sceneggiatura, quel testo che organizza la storia prima che venga disegnata deve separare questi due elementi, che scorrono intrecciati o paralleli nel prodotto finito.
Questo principalmente per una motivazione pratica, quando sia scritta in funzione di un disegnatore: infatti deve essere chiaro e distinto quello che questi dovrà disegnare, e capire nello spirtio e senso della scena. Ben separato deve essere invece quello che andrà scritto nelle **nuvolette** e nelle **didascalie**, che fa parte della storia, ma ha un suo spazio e ruolo.
Se è il disegnatore che si scrive il racconto da solo, però, difficilmente la sceneggiatura viene scritta per esteso e completa, ma si fanno schizzi, appunti e scrittura di dialoghi.

La sceneggiatura tipo segue questo schema:
TITOLO
Numero pagina (es: pag. 1)

Numero Vignetta (es: V. 1)
Raramente si indica la forma della vignetta, in genere solo se è particolare (tutta la striscia, oppure verticale)
Luogo e tempo (se necessario)
Inquadratura della scena (distanze e punti di vista, ne parleremo tra poco)
Descrizione dell'ambiente, in modo dettagliato se compare la prima volta, *inserimento dei personaggi*, clima, momento, sensazioni che si provano, tutto quello che serve. (es: Londra, è inverno, di notte, siamo in un vicolo buio e triste, ma c'è una luce in fondo e una figura maschile china, che non capiamo che cosa stia facendo, inquietudine, tristezza, suspence.)
Descrizione dell'azione, quello che accade, può essere anche un sentimento, un atteggiamento, quando non è un fatto, un gesto (es: una donna in primo piano parla con un poliziotto, è spaventata, stringe le mani al petto).
Didascalie o dialoghi scritti in modo diretto, preceduti dal nome di chi parla o dal genere di testo:
(es: Dida: Londra, dicembre 1897, oppure... Donna: Là, nella strada qua dietro, c'era un uomo, era armato..., oppure ancora, Rumore: DONG DONG)

Si passa così alla vignetta successiva (V.2) e poi alla pagina successiva... Ecco un esempio da un Dylan Dog di Tiziano Sclavi:

Tav. 38

1/2 Joel e Dylan sono in realtà in un magazzino (piano rialzato, cioè a
livello della mensola del camino) molto in disordine e sporco, pieno di spec-
chi più o meno antichi e di ragnatele. Gli specchi sono appoggiati a mucchi
contro le pareti, oppure messi su scaffali. Se non chiedo troppo, mi piace-
rebbe che la fiammella della candela fosse riflessa da molti di questi
specchi che per il resto, a causa dell'oscurità, risultano neri.

Joel Ma qui, purtroppo, non c'è niente di così poetico. Solo un vecchio
magazzino sporco che un giorno o l'altro dovrò decidermi a rior-
dinare... Ora, se mi dite su quale genere di specchio siete
orientato, mi metterò a frugare.

Dylan Mmm...

3 Dylan si rivolge con un sorriso a Joel, che è a sua volta un po' perples-
so e stupito.

Dylan ... Sentite, credo di dovervi delle scuse... Non ve l'ho detto su-
bito perché la "messainscena" mi divertiva, ma... Insomma, io non
sono venuto per comprare uno specchio.

Joel Ah, no?...

4 Joel ora sembra triste, con la sua candela in mano.

Joel Diamine... Non so perché, ma mi sento come se qualcuno avesse sof-
fiato sulla candela, e io fossi sparito dal sogno del re Rosso...

Dylan (di quinta) Coraggio. Vi prometto che farò di tutto per sognarvi io,
stanotte.

5 Joel si siede su un mucchio di specchi messi giù di taglio. Invita Dylan
a sedersi su una cassa.

Joel Grazie, siete molto gentile... Non volete sedervi?

Dylan Ho avuto il vostro indirizzo da lady Rowena Fairie...

...tornata "alla Milazzo" (figu-

© SBE

Ma abbiamo parlato di inquadratura, di punti di vista. Al di là del suo uso tecnico, ben definito nelle sceneggiature fumettistiche e cinematografiche, anche quando non viene indicata esplicitamente, nella vignetta che verrà disegnata l'inquadratura esiste ed è una chiave di lettura dell'immagine.

L'inquadratura è il rapporto del lettore con i soggetti e con la narrazione. A seconda se il nostro interesse, la nostra partecipazione, sono rivolti più a un personaggio o più all'ambiente e a seconda del rapporto TRA personaggio e ambiente, l'inquadratura si svilupperà in modo diverso.

Le inquadrature si dividono in piani e campi. I piani riguardano l'uomo, sono visioni ravvicinate, analitiche, intime ed emozionali, i campi riguardano l'ambiente, descrivono e creano un certo distacco sentimentale, trattengono l'emozione, in mezzo a campi e piani sta la figura umana intera, neoclassico metro di separazione e di valutazione.

I campi partono da **Campo Lunghissimo a Campo Lungo** (abbreviati in **CLL** e **CL**) che indicano inquadrature in cui la visione è ampia. Nel campo lunghissimo la figura può non vedersi o vedersi appena (la terra vista dalla luna, un deserto con figure lontanissime), il campo lungo fa riconoscere la figura, che però è parte dell'ambiente, così piccola da capire solo i gesti che fa, i movimenti, il suo stare e agire in quello spazio; queste inquadrature sono usate molto all'inizio della storia, o di una nuova scena, per individuare il luogo dell'azione e rendere chiaro il racconto, ma anche per introdurre nel clima della storia stessa. Si ritiene quasi obbligatorio in tutto il fumetto popolare (dai manga, ai supereroi, alla produzione italiana) spiegare in primis dove siamo, descrivere l'ambiente prima di vedere i personaggi per situarli correttamente. Altre volte

• **CLL, sopra da Julia sotto da Tex**

• **CL da i Puffi di Peyo**

il campo lungo viene usato come stacco, cambio di scena, viaggio, trascorrere del tempo. Come allontanamento dalla situazione o per descrivere ed enfatizzare invece un paesaggio importante, un momento di rapporto forte col mondo o la solitudine rispetto alla natura, al mondo.

Meno emotivo, ma ricco di informazioni è il **Campo Medio (CM)**, che riporta una posizione di equilibrio tra l'uomo e l'ambiente, anzi è proprio questo rapporto che si racconta in modo altamente descrittivo. La figura occupa circa metà dell'altezza della vignetta, possiamo cogliere chiaramente il suo "gestire" il personaggio che agisce nell'ambiente, che è ben descritto, ma più ravvicinato. Qui ci interessa sia l'azione sia il luogo e l'interagire del personaggio con ciò che lo circonda, ma c'è già spazio per il suo sentimento.

• **CM di Vanna Vinci**

L'inquadratura successiva è la **Figura Intera (FI)**, che si definisce da sé, inquadratura occupata interamente dal personaggio, dove conta lui e lui solo, come si muove, come sta nello spazio; sia che l'ambiente vi sia descritto o che sia quasi inesistente. L'interesse è tutto rivolto al corpo, inquadratura particolarmente usata in scene dinamiche (il personaggio corre, salta, si lancia) o, all'opposto, per

• **FI da Corto Maltese di Hugo Pratt**

sottolineare la staticità del corpo, il non-movimento. Il corpo occupa lo spazio della vignetta, in posizione eretta, che stia seduto o steso è il suo peso e il suo ingombro nello spazio che stiamo raccontando. A volte è quando il personaggio appare, si presenta e viene descritto (lo vediamo bene nel suo fisico, nell'abbigliamento e nella gestualità).

Si passa ora ai piani, cioè alle inquadrature che riguardano il personaggio. Il primo dei piani è un'inquadratura particolarmente usata in televisione, è l'inquadratura "economica" per eccellenza: il **Piano Americano (PA)**. Poco più ravvicinato della figura intera, taglia la figura a metà polpaccio o sopra il ginocchio (mai tagliare una figura allo snodo naturale, come caviglie, ginocchia, gomiti, darebbe la sensazione di essere troncata), è adatto a scene in cui le gambe non si muovono con particolare dinamicità, ma dove il corpo non è necessariamente statico, scene in cui si rappresenta al tempo stesso il "gestire" delle braccia, la postura del corpo e l'espressione del viso, anche se in modo non particolarmente dettagliato. Molto usato nelle sitcom e nei telefilm, è un'inquadratura al risparmio, che dà un quadro completo del personaggio e permette una piccola descrizione dell'ambiente attorno.

• **PA da Dylan Dog di Ambrosini**

Molto simile al precedente, tanto che alcuni sceneggiatori lo fondono con esso, è il **Piano Medio (PM)**, in cui la figura è un po' più ravvicinata, la vediamo dall'altezza della coscia o dei fianchi; c'è maggiore attenzione quindi al "gestire"delle braccia e all'espressione del viso, non conta più l'atteggiamento del corpo intero, l'ambiente tende a sparire o a perdere importanza.

Inquadratura molto usata nei dialoghi e in situazioni quiete è riposante per il lettore. In Francia si tende a usare raramente inquadrature più ravvicinate del PM; questo vale an-

• **PM da Dave McKean**

© Panini Comics

• PP da Crying Freeman

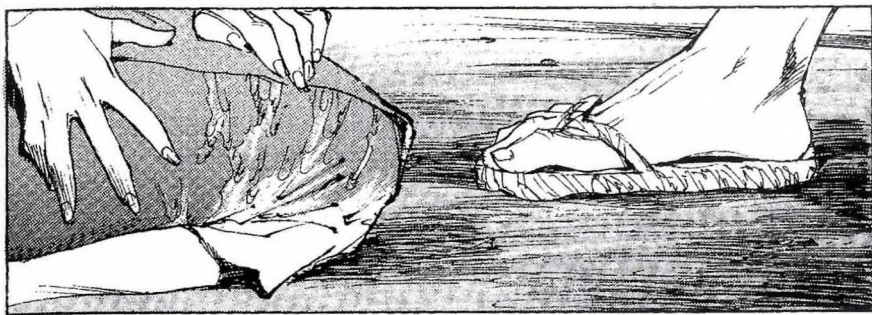
che per tutto il fumetto comico e la striscia, perché il volto, in genere grande rispetto al corpo, a questa distanza è già molto leggibile.
Questa è anche l'inquadratura del ritratto classico borghese, dal '500 al '900, che rappresenta il personaggio attraverso il volto, le mani e l'abito.
Passiamo al **Primo Piano (PP)**, che inquadra il volto, le spalle o una parte del busto: un taglio interessato al viso e alla sua espressione, usato in momenti intensi e drammatici o di forte identificazione e in parti dei dialoghi, è un piano intenso e arioso se ne abusiamo diventa invece monotono e piatto.

• PPP da Dylan Dog disegni di Roi

© SBE

Lo stesso si può dire per il **Primissimo Piano (PPP)**, che inquadra solo il volto, spesso addirittura leggermente tagliato, con senso più drammatico, dove quello che importa è davvero solo l'espressione; va usato con accortezza e in momenti molto intensi. Ricordiamo che più ci avviciniamo al personaggio, più ci identifichiamo con lui, che sia la vittima o l'assassino, siamo partecipi del suo sentire.
Il **Dettaglio (D)** può intendersi come dettaglio del volto (solo gli occhi o solo la bocca, per esempio) e in questo caso è fortemente espressivo, o di qualche oggetto di piccole dimensioni, di un particolare importante o simbolico o di una parte del corpo (una pistola, la ruota di un'auto, un nodo, una mano), serve a evidenziare qualcosa che importa ai fini del racconto, un indizio, una chiave di lettura; normalmente non ci sono dubbi su quando è necessario usarlo.
A volte il particolare viene isolato me-

© Panini Comics

• D da Crying Freeman

• D da Crying Freeman

diante un cerchio che lo evidenzia, ingrandito, da un'immagine più ampia; questa variante è usata molto nel comico o nel fumetto più vecchio stile. Tutte queste inquadrature esistono sia nel cinema che nel fumetto con la stessa terminologia (di cui abbiamo dato una semplificazione, ma esistono molte varianti, in genere comprensibili intuitivamente). Tutte non sono altro che il nostro modo di limitare un'immagine in un riquadro, in maniera funzionale al racconto e a quello che vogliamo evidenziare...

NOTA TECNICA - Nel fumetto bisogna ricordarsi di dare aria alle figure nella vignetta, per non far pesare i contorni che sono linee simboliche al confronto dei disegni in essa contenuti. È inoltre necessario prevedere i balloon, che è meglio situare soprattutto nello spazio alto della vignetta.

ESERCIZIO 1

Prendi qualche pagina di un fumetto che ti piace e scrivine la "desceneggiatura" (cioè la sceneggiatura tratta da un fumetto esistente, con lavoro inverso a quello normale dell'autore). Prova a immaginare come poteva essere la **sceneggiatura** originale, che cosa è necessario scrivere e che cosa è lasciato al disegnatore. Magari vai a leggere alcune pagine di sceneggiature originali (troverai i libri utili a questo nella bibliografia).
Ricordati, in sceneggiatura indica il numero di pagina, la vignetta, descrivi la scena e l'inquadratura, vai a capo e poi trascrivi i dialoghi, anteponendo il nome di chi parla, così come si fa in una vera sce–neggiatura.

ESERCIZIO 2

Scrivi **la tua sceneggiatura originale** in due o tre pagine pagine di fumetto sulla base di questo scena: "Entrando in una stanza, un personaggio scopre segni di lotta, procede e, nella stanza accanto, trova un cadavere, ma in quel momento viene assalito alle spalle dall'assassino".
Sta a te immaginare il contesto e i personaggi, fai poi anche uno storyboard, in cui verifichi la validità delle inquadrature, non usare didascalie se non con effetti molto particolari, in ogni caso poche e che non dicano quello che si vede già nel disegno o che è evidente.

CAPITOLO 4

ALLO SPECCHIO

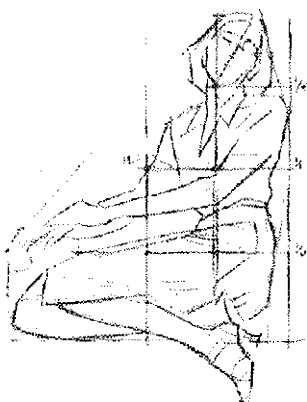
Il disegno e il suo rapporto col reale.
Rappresentazione del corpo umano realistica e comica.
Il personaggio come centro narrativo.

Qualsiasi sia lo stile del disegno il primo riferimento è la realtà, ciò che vediamo, ciò che conosciamo.
Esistono alcuni rarissimi fumetti astratti, ma anche quelli che ci sembrano molto stilizzati hanno sempre riferimenti al reale e i personaggi, spesso anche quelli non antropomorfi, sono riproposizioni dell'uomo nella sua struttura base; capire dunque la struttura del corpo umano è fondamentale per tutti i disegnatori.
Un libro di anatomia che spieghi scheletro e muscoli può sicuramente essere utile, ma guardare i corpi e disegnarli dal vero ancora di più.

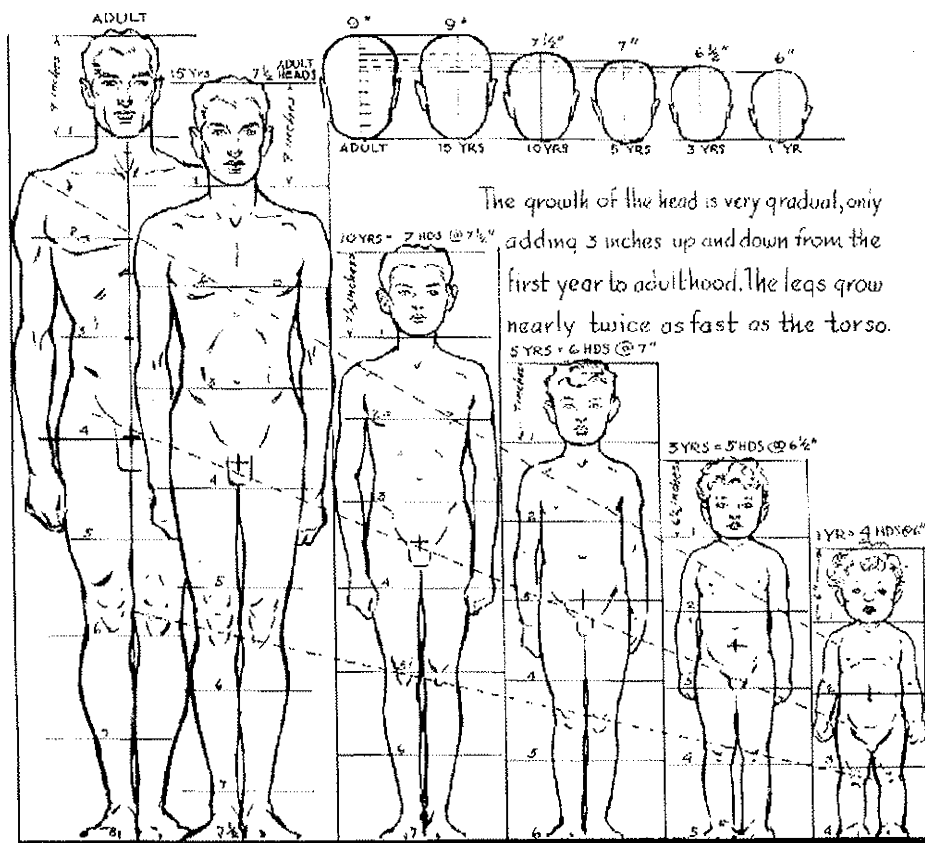
Trasformiamoci tutti in guardoni, dunque, anche di noi stessi, mettiamoci allo specchio a copiare e studiarci, per capire che movimenti fa il corpo, come una parte bilancia lo spostamento dell'altra, che gesto si fa davvero per sedersi o piegarsi a raccogliere, quanto si flette la schiena o si gira il collo.
Figure magre e grasse, basse e slanciate, corpi grandi e piccoli, bambini e vecchi, posture, proporzioni. Per questo serve guardare la gente per strada, gli amici e i parenti, copiare dal vero, con calma oppure in rapidi schizzi, guardare e copiare, sempre, tanto, per lavoro e per piacere, in casa e in vacanza, magari sulla spiaggia, cogliere tipi diversi e le diverse gestualità.

• **Bell'esempio di figure diverse, di Milo Manara**

Come cominciare?

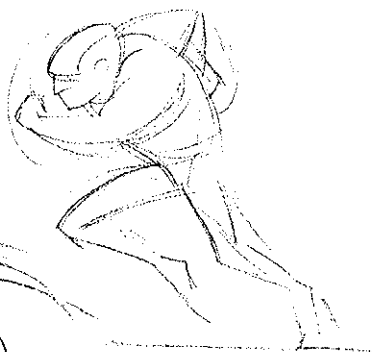
Si lavora prima per struttura, per masse. Cominciate a copiare da qualche foto, all'inizio, per sciogliervi, evidenziando prima la struttura corporea, i volumi (le rotondità del cranio e del torace, l'asse del bacino e delle spalle, la curva della colonna vertebrale, poi i volumi del ventre e degli arti), fate occupare al vostro personaggio lo spazio che lo circonda, trasformate la pedante copia da foto in invenzione di un "tipo".

• In questa pagina studi di Loomis

Dopo aver copiato una fotografia, provate a far muovere la stessa figura con azioni e gesti diversi e da differenti punti di vista. Ma come si muove? **Quando dovete far fare un gesto al personaggio, fatelo voi stessi,** non

ADULT
15 YRS
7½ ADULT HEADS
9"
9"
7½"
7"
6½"
6"
ADULT
15 YRS
10 YRS
5 YRS
3 YRS
1 YR
The growth of the head is very gradual, only adding 3 inches up and down from the first year to adulthood. The legs grow nearly twice as fast as the torso.
10 YRS = 7 HDS @ 7½"
5 YRS = 6 HDS @ 7"
3 YRS = 5 HDS @ 6½"
1 YR = 4 HDS @ 6"

occorre neanche che vi guardiate in uno specchio: come per un esercizio di recitazione, guardatevi dentro e scoprite il vostro corpo; sentite che cosa fa la schiena, come si posizionano le braccia e le gambe, potete anche verificare specchiandovi, ma è solo lo studio di un punto di vista, la postura del corpo la dovete capire da dentro e la stessa cosa vale per l'espressione, che vedremo più avanti.

Mani e piedi sono parti complesse e articolate: copiatele nel dettaglio, cercando di semplificarle in solidi semplici e poi modellandole.

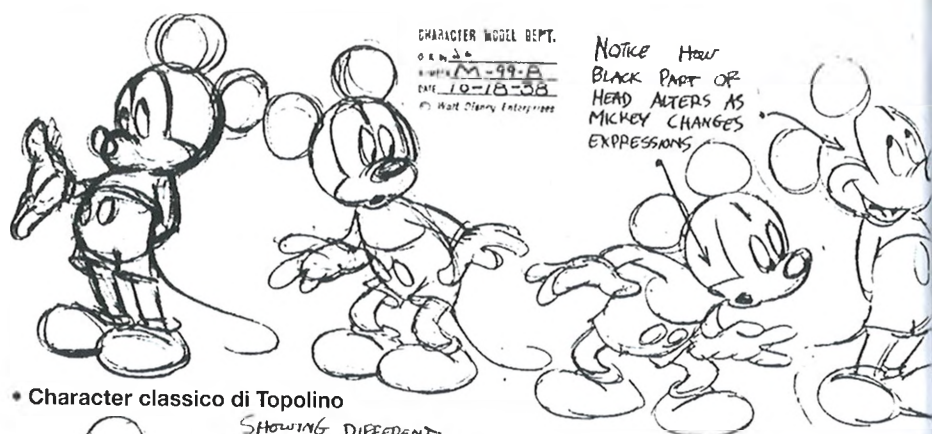
Ricordate che la visione del dorso da dietro è molto difficile e tende a risultare piatta e sbagliata; in generale ci sono punti di vista difficili e poco efficaci, usateli poco: la mano di fronte, il piede da dietro, gli scorci eccessivi e il volto visto molto dal basso frontale.

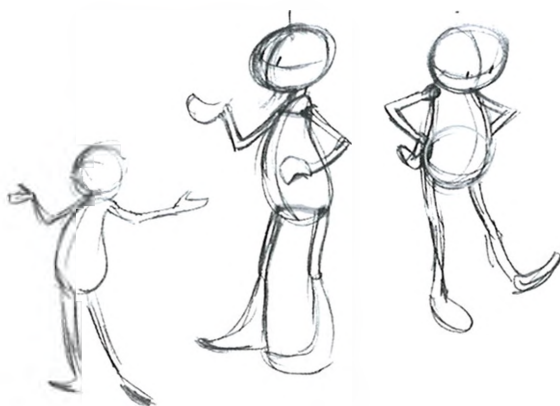
In generale la figura sembra più facile disegnando frontale o di profilo, in realtà, da quei due punti di vista, è più difficile renderne il dinamismo e la tridimensionalità, mentre una posizione un poco più di tre quarti è più chiara e volumetrica.

• Da un disegno di Andrea Pazienza, studi per variazioni di corpi

Partite da figure magre, semplici e lineari, cui andrete ad aggiungere carne o muscoli: da una struttura semplificata e ossuta (un buon esempio possono essere certi personaggi di Pazienza, che mediano fra Paperino e il realismo più classico) si possono fare e muovere tutte le figure diverse, accentuando alcune parti, modificando certe proporzioni, rimpolpando diversamente a seconda dei personaggi (il muscoloso, il grasso, la maggiorata), cambiando attitudini e posture (lo sportivo, il vanitoso, l'anziano).

Questo studio è quello che porta al realistico e al comico in ugual misura, solo la definizione della superficie ci dirà il genere. Non vi stupite dunque se, anche volendo disegnare realistico, il mio consiglio è di partire anche da questi schemi "comici", per apprendere meglio il dinamismo della figura.

Per capire meglio volumi e posizioni delle figure umane nei fumetti si possono studiare autori che ci interessano e ricavare dai loro personaggi prima la struttura base (lo "scheletro" di costruzione) e poi le definizioni esterne, i muscoli, i panneg-

gi degli abiti, la struttura delle mani, i caratteri somatici, ci sono proporzioni diverse a seconda dell'età e delle caratteristiche personali. La cosa fondamentale nel disegnare una figura umana è ricordarsi che il corpo non solo compie azioni, ma anche esprime sentimenti e attitudini.
La tristezza, la forza, la stanchezza, la sicurezza di sé, sono tutte sensazioni che si comunicano col corpo, noi lo sappiamo e ci disturbano gesti aggressivi o ansiosi nei nostri interlocutori, ridiamo dei goffi, riconosciamo da lontano la persona che amiamo dalla sua andatura; gli attori a teatro recitano col corpo per tutti gli spettatori che sono oltre la settima fila, i mimi solo con quello, gli psicologi sanno giudicare i loro pazienti anche dal loro modo di atteggiarsi e da questo, purtroppo, si giudica anche nei colloqui di lavoro; gli imbonitori al mercato, i comici, le persone attorno a noi ogni giorno ci parlano con parole, espressioni e gesti, e spesso i gesti sono i più rivelatori e sinceri perché sfuggono al controllo conscio di chi comunica e di chi recepisce.
Non si tratta solo di psicologia, distinguiamo anche il culturista dal sedentario e il giovane dal vecchio per la struttura muscolare diversa che agisce anche sulla posizione dello scheletro; più il muscolo è forte e gonfio, più la postura è eretta e anche rigida, con l'età il collo scivola in avanti e la parte alta della schiena si incurva, perché gli addominali cedono, rilassandosi: il muscolo non ha più forza. Da bambini, invece, i muscoli non sono ancora sviluppati, ma elastici, il collo è esile e le spalle non sono ampie, ma dritte, la schiena arcuata, il bacino stretto anche nelle femmine fino allo sviluppo.
Da adulti la differenza strutturale dei due sessi è importante: fondamentalmente il bacino della donna è più largo e rotondo di quello dell'uomo, anche nel caso di figura molto sottile, le spalle sono uguali o un po' più strette dei fianchi e la vita alta e stretta. Le spalle di un uomo sono più larghe dei fianchi e la vita è poco segnata e scivola più in basso, i glutei sono piuttosto alti e muscolosi, così da restare entro la larghezza del bacino.
Se **stiamo parlando di proporzioni quasi ideali**, non è per un amore del bello e delle figure eroiche, ma perché queste differenziazioni ci aiutano a non confondere i sessi nel disegno; si può disegnare un travestito, se questo è il personaggio, ma non è il caso di trasformare in travestiti tutte le donne, solo perché non siamo capaci di disegnarle.

• **Character classico di Topolino**

Le forme sono diverse nei due sessi già a livello di scheletro e danno movimenti caratteristici a uomini e donne, per cui le gambe femminili sono un po' goffe nella corsa a causa dell'attacco più largo delle anche. Questo movimento ondeggiante si può accentuare volutamente o si evidenzia con calzature dal tacco alto, una donna può avere, però, piglio sportivo e androgino o indossare scarpe da ginnastica senza perdere di femminilità. A seconda dell'età, della generazione e del carattere il personaggio, femmina o maschio, avrà movimenti e modi di fare diversi, più o meno "sessuati" e caratterizzati.

I gesti più difficili spesso non sono quelli più estremi: dare un pugno, saltare, volare, non sono più complicati da disegnare che dare una carezza, il camminare o il sedersi… anzi! Per i piccoli gesti ci vuole particolare attenzione, un saluto con la mano, se

non è quello a distanza di chi parte per un lunghissimo viaggio, è molto delicato e difficile, occorre recitare, immaginare e osservare i gesti di tutti i giorni, ma anche le rappresentazioni nei fumetti che corrispondono al nostro stile.
All'inizio è facile commettere errori grossolani come, nella camminata o nella corsa, mettere in avanti il braccio e la gamba dello stesso lato: quando avanza la gamba destra, è il braccio sinistro che viene avanti e viceversa.
Altro errore diffuso, per far girare lateralmente un personaggio, è far ruotare la testa come un tappo. Provate, ruotando la testa arriva al massimo ad allinearsi con le spalle, ma quando ci giriamo a guardare normalmente, ruotiamo il busto sui fianchi, le spalle sul busto, la testa sulle spalle e gli occhi nella testa, queste quattro piccole rotazioni rendono naturale e non faticoso il movimento, e per accentuare un movimento guardingo il collo girerà poco e gli occhi molto. Recitate, recitate!

Nella maggior parte dei fumetti comici o stilizzati si possono amplificare i gesti e le posizioni, esasperare le azioni. Anche le braccia e le gambe possono leggermente allungarsi per accentuare comicamente il dinamismo. Nel comico la figura in genere ha proporzioni diverse dal disegno realistico, la testa è più grande rispetto al corpo per far risaltare le espressioni (nel realistico si tende invece a rimpicciolirla un poco, per slanciare la figura), in ogni caso occorre prestare attenzione a mantenere per un personaggio le stesse proporzioni in tutte le vignette; questo è particolarmente importante e difficile nel comico e – nel realistico – per le figure di bambini e ragazzini, in un disegno basta meno di un millimetro a cambiare completamente le misure della figura e, di conseguenza, la caratterizzazione e l'età.

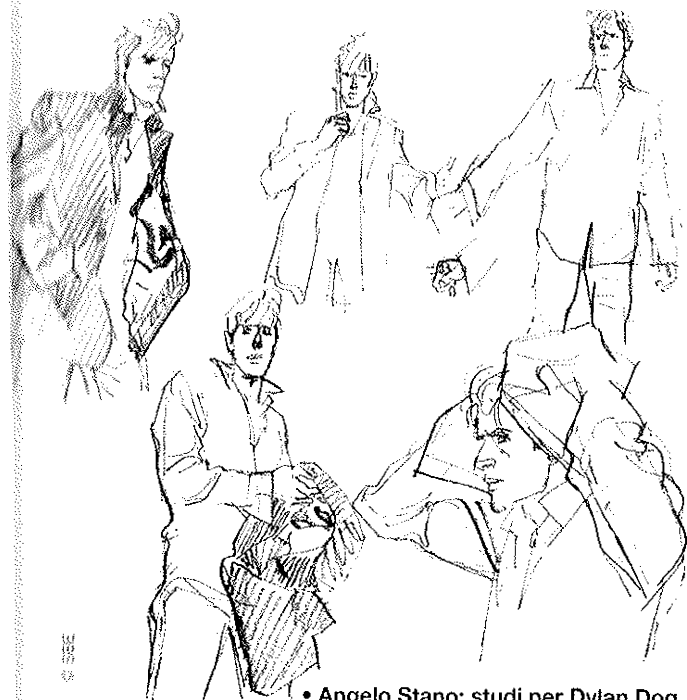
Un problema del giovane disegnatore è che nel momento in cui riesce a dise-

• **Obelix e Asterix, la comicità dei pugni**

• Calvin e Hobbes,
la comicità dinamica

© Bill Watterson

gnare in maniera anatomicamente corretta, **le figure spesso perdono di dinamismo ed efficacia**, soprattutto in scene movimentate forti.
Per non lasciarsi sopraffare dalla tecnica, già a livello di schizzi conviene lavorare per masse, studiando che siano espressive e dinamiche, non preoccupandosi troppo della corrispondenza anatomica di ogni parte, ma che corrisponda invece l'insieme. Sarà il lavoro successivo a far rientrare le proporzioni anatomiche in quelle figure espressive, cercando di non perdere lo slancio e il loro stare nello spazio.
Lo stesso meccanismo si ha nel comico, dove la dinamicità della figura è spesso fondamentale (basti pensare a Calvin e Hobbes); in questo tipo di fumetto, tranne qualche rara eccezione, il senso del volume è fondamentale e anche se il segno usato è lontano dal disegno disneyano, la struttura base non è mai troppo diversa, sia che si tratti di Asterix o dei Simpson. Più lontane da questa struttura la maggior parte delle strisce, che giocano spesso di grafismi piatti, astrazioni o disegno espressivo schizzato, come nei Peanuts o in Reiser.
Lo studio del fumetto comico dovrebbe risultare utile anche a disegnatori realistici, soprattutto di questi tempi in cui i segni si intrecciano e il grottesco si affaccia nelle narrazioni drammatiche, il comico si alterna in piccole parentesi in alcuni manga, il realistico si stilizzò e semplificò in alcuni fumetti e in particolare nei graphic novel il confine non è più identificabile. Una base realistica è fondamentale a chi vuol disegnare il comico d'avventura (Uderzo è stato disegnatore realistico prima di Asterix), per acquistare coscienza degli spazi e del reale cui si fa riferimento.

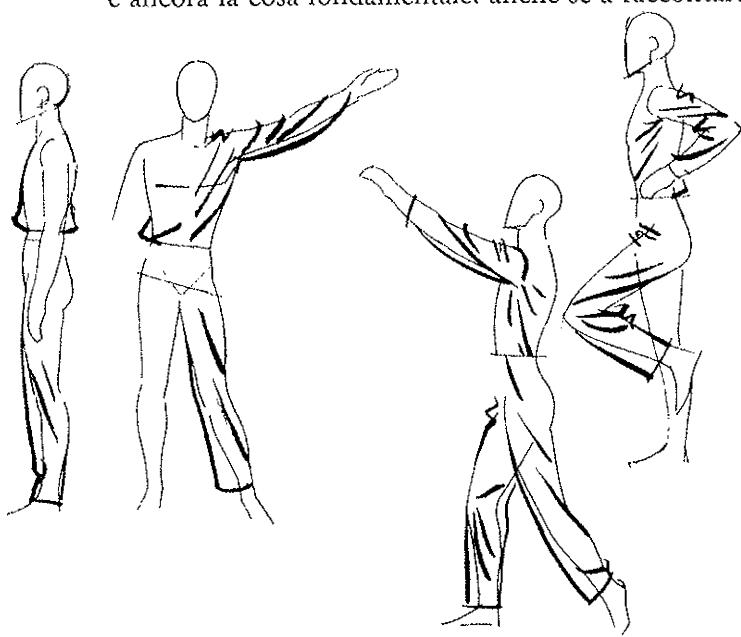
Non siamo nel giardino dell'Eden, i corpi sono più spesso vestiti che

• Angelo Stano: studi per Dylan Dog

nudi, per vestirli bisogna trasformarsi in sarti (e sociologi: gli abiti devono corrispondere alla moda, ma ancor più al genere di persona, al suo carattere, al suo ambiente). È un problema disegnare in modo corretto il colletto di una camicia, quanto le pieghe di una maglia o di un jeans. Come al solito lo studio dal vero è importante, per capire come si comportano i diversi tessuti in particolari momenti e posizioni, ma le pieghe che disegniamo sono una sintesi delle pieghe che vediamo, quindi è necessario fare riferimento a diversi autori (dal minuzioso Villa, al rapido Milazzo) scegliendo la soluzione che ci convince e che appare più coerente col nostro stile.
In ogni caso NON DATE PER SCONTATO NULLA! Andatevi a guardare una camicia, dal vero o da foto, una giacca, un giubbetto, vedrete come fare il colletto, o quanto larghe le maniche, quanto lunga la giacca.
E i panneggi?

In breve: le pieghe si dividono in pieghe di compressione e pieghe di trazione o tensione, le prime si hanno quando il corpo si flette (un braccio che si piega, per esempio) e la stoffa si comprime all'interno di questo movimento, le seconde quando la stoffa viene tesa tra due punti, all'esterno di questo movimento o per agenti diversi (fanno parte di queste pieghe anche i panneggi che sentono solo la gravità: mantelli, abiti ampi, tende).
Le pieghe di compressione sono brevi e curve, abbastanza profonde, e quando si tratta di maniche "tirate su" si alternano quasi a spina di pesce, quelle di tensione sono linee rette poco profonde che collegano due punti fra cui si tende il tessuto, più simili a tagli o più voluminose nel caso di

• Due esempi di pieghe di tensione, uno di compressione e pieghe di caduta

solo peso. Il panneggio è descritto, perlopiù, dal chiaroscuro che determina la parte infossata e in ombra e accenna la parte in rilievo, più o meno tondeggiante a seconda del movimento e del tipo di tessuto. I tessuti, infatti, variano il comportamento rispetto ai panneggi a seconda della loro leggerezza e morbidezza. Ci sono panneggi che sono tipici dei jeans e quelli dell'abbigliamento in pelle (sottolineati da riflessi).
È bene ricordare che le tende non sono così lievi da svolazzare al loro fondo come tirate da invisibili fili, ma cadono (come pantaloni e gonne) a piombo, guardatele prima di disegnarle.

La figura è di solito il centro narrativo del fumetto, è molto più frequente avere fumetti fatti quasi esclusivamente di figure e con pochissimi ambienti che non il contrario. L'uomo è ancora per noi il centro, l'espressione, il narratore e il narrato; nella figura umana ci identifichiamo, per lei soffriamo e gioiamo: saper disegnare figure espressive, identificabili e simpatiche è ancora la cosa fondamentale, anche se a raccontare la storia di un gatto o di un dinosauro dobbiamo conoscere le loro, di anatomie. Dunque conosciamo noi stessi, se vogliamo fare fumetti, e conosciamo anche gli altri, guardandoci attorno con occhio critico e divertito.

ESERCIZIO 1

Ti consiglio l'esercizio continuo e necessario di copiare tanto e tanto dal vero e anche dai personaggi dei fumetti.
Eccoti però un compito impegnativo: disegna a matita, in due pagine, l'incontro tra due personaggi, stilizzati nella loro struttura base più comica o più realistica a tua scelta, e senza faccia, in un ambiente semplice (una stanza, un prato).
I due si incontrano, discutono, poi si mettono a litigare (la scena è tutta muta) in un crescendo, finché uno dei due se ne va arrabbiato. Ricorda che due personaggi vuoi dire due corpi diversi tra loro per caratteri e proporzioni e che comico e realistico non sono solo due stilizzazioni diverse di corpi e proporzioni, ma anche di gestualità e recitazione.

ESERCIZIO 2

Prendi una o due pagine di un fumetto che ti piace, abbastanza popolato di personaggi diversi, ridisegnale cambiando i movimenti dei personaggi o le angolazioni da cui sono visti.

CAPITOLO 5

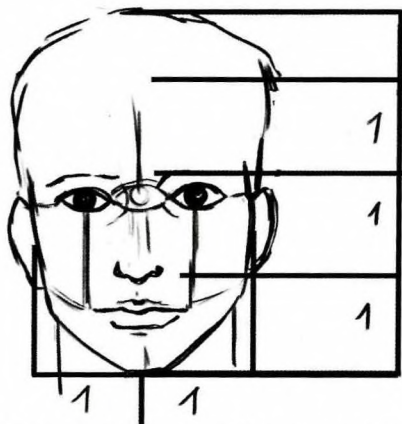
CHE FACCIA FAI

Struttura del viso e della testa e analisi delle espressioni.
Caratterizzazione di un personaggio seriale e non.

Come abbiamo detto, il personaggio resta l'elemento fondamentale della comunicazione a fumetti; l'identificazione, quando c'è, o la simpatia e l'antipatia che proviamo per i personaggi della storia, sono il principale motivo di interesse della lettura.
La storia più ricca e complessa non avvince se il personaggio non è comunicativo, e questo è ancora più vero nei fumetti seriali: per tornare ad acquistare un albo con un nuovo episodio dobbiamo aver amato o trovato intrigante il personaggio. Questo si ottiene con una buona sceneggiatura, con dialoghi coinvolgenti e con una progettazione del personaggio ricca e intelligente, di cui fa parte anche l'aspetto fisico.

Il fumetto utilizza spesso la metafora nel fisico dei personaggi, è – insomma – un poco lombrosiano (Lombroso fu lo studioso dell'Ottocento, conosciuto per le sue discutibili tesi che analizzavano le caratteristiche somatiche di pazzi e criminali, individuando un collegamento tra lineamenti del volto e tendenze maniacali). Il fumettista perlopiù rappresenta fisicamente i valori morali e non solo espressivi: se dobbiamo rappresentare un buono, anche il viso sarà bello, secondo la logica classica: Kalos kagathos, il buono è bello; il cattivo, l'infido, il violento, avranno somatizzate sul volto queste caratteristiche; più il fumetto è popolare, più lo fa, perché deve comunicare rapidamente ogni informazione.
Non dobbiamo fermarci alla superficie, si può agire in maniera più complessa, ma sempre tenendo a mente queste basi. Però partire dai canoni estetici e di metonimia del disegno, si può sviluppare in modo articolato, evitando i luoghi comuni più banali. L'eroe potrà ad esempio avere un volto bello, ma più affilato o più squadrato a seconda se vogliamo sottolineare inquietudine o solidità. Giocando a contrasto, possiamo creargli qualche

difetto, ma se è un eroe dovremo, comunque, sentire per lui attrazione e simpatia o subirne il fascino, magari inquietante se è un eroe "nero".
La protagonista femminile (l'eroina) dovrà essere bella, non necessariamente avrà volto di bambola e corpo di maggiorata, ma sarà sempre gradevole, affascinante o piacevole, dipende dallo stile dell'autore e dal tipo di storia raccontata. L'importante è rientrare nei canoni estetici comuni, anche in maniera discreta, non costruire volti deformi, a meno che non vogliamo proprio creare questo capovolgimento (come è accaduto per la detective Jalisco, eroina disegnata da Eduardo Risso in Chicanos di Carlos Trillo), o che la storia non sia davvero freak (ma vanno comunque resi credibili).
In ogni caso è meglio partire dai canoni fissi, da proporzioni generiche e ideali, che servono non tanto a ritrarre un tipo fisico perfetto, ma a capire il volume del cranio e della testa, le inclinazioni delle ossa, la proporzioni tra le diverse parti e i movimenti degli occhi e della bocca.
E non è nemmeno un esercizio inutile imparare a disegnare un bel volto, è la base per un fumetto popolare e non solo per quello.

Ecco le principali proporzioni nel volto: la faccia in altezza si divide in tre parti uguali dalla fronte al mento, in larghezza misura due di quelle stesse parti, tra i due occhi c'è lo spazio equivalente a un terzo occhio (ma non è il caso di disegnarcelo, eheh), la bocca è larga quanto la distanza tra le due pupille, le orecchie in altezza vanno dalla bocca agli occhi e le figure in queste pagine rendono chiare le inclinazioni della fronte e del mento.
Piuttosto che disegnare, come in una foto segnaletica, a partire da fronte e profilo, cominciate tracciando il volto di 3/4, avrete così riassunte tutte le informazioni e sarà più facile portarle alle altre due visioni, frontale e laterale.

• **Proporzioni del volto in fumetto occidentale e in stile manga**

Imparare a inserire occhi e bocca non è così facile, gli occhi sono due sfere (i bulbi oculari), inserite nella cavità orbitale, le palpebre li fermano e racchiudono, la palpebra superiore chiude l'occhio per ripararlo dalla luce ed è più grande e importante, quella inferiore spesso non si disegna neppure, soprattutto da lontano, per non appesantire eccessivamente il disegno, più importante la fossa dell'occhiaia, segno di stanchezza, malattia, età, ma anche ombreggiatura di sguardo e che non va sempre disegnata o solo accennata, e le "borse" sotto, segno di età o stravizi, da evitare se non servono a caratterizzare un vecchio.

Le palpebre hanno un taglio molto caratteristico negli orientali e nei nativi americani, il loro occhio rimane più sottile e racchiuso, ma meno incassato nell'orbita, anche lo zigomo più alto e largo, accostato a un naso meno pronunciato, contribuisce ad accentuare questa caratteristica.

La bocca è prima di tutto un taglio sulla superficie della faccia che ne segue la curva, le labbra sono appena di poco rialzate e si disegnano in modo diverso per uomini e donne. Ma la bocca è anche una cavità, con due archi di denti ben definiti, che distinguiamo raramente completi.

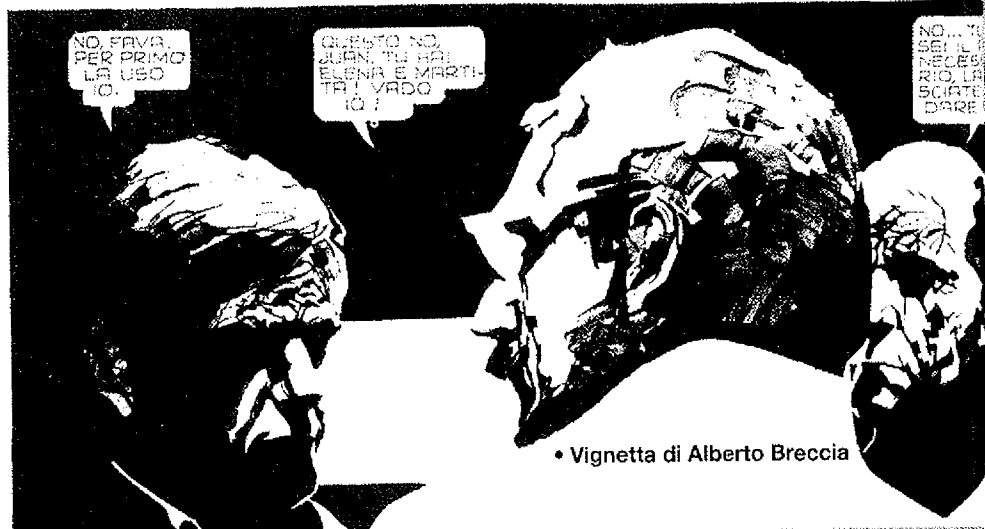
Nel sorriso le labbra, stendendosi, si sollevano, quello superiore arricciandosi un poco e avvicinandosi al naso, ma attenzione: i denti sono piantati nel cranio e non si spostano, risultano solamente più scoperti.

• Struttura testa e cranio

I denti premono leggermente sule labbra e i muscoli che le muovono, di più se sono grandi e sporgenti e maggiormente nei caratteri afro; in chi porta la dentiera le labbra sporgono di meno, la fascia muscolare si allenta... un vecchio va disegnato, senza farlo diventare una macchietta sdentata, con una bocca meno carnosa e con labbra che si assottigliano.
Nel fumetto comico, o per bambini, o nel manga, le proporzioni cambiano. Gli occhi diventano molto più grandi e, generalmente, la mascella e la parte bassa della testa risulta più piccola rispetto al cranio e alla parte superiore. Ve ne diamo qui un esempio.

Ci sono segni che rappresentano, dei veri e propri codici della comunicazione che non possiamo non considerare, ma che certamente vanno interpretati e usati in modo poco pedante; per esempio per suggerire un'età avanzata è meglio evidenziare le borse e le pieghe attorno alla bocca, piuttosto che tracciare una moltitudine di rughe su un volto piatto e poco segnato e, quindi, giovanile o disegnare con un grosso chignon una vecchia, è una caratterizzazione fuori epoca e troppo retorica.
Per cogliere meglio le diverse caratteristiche e i lineamenti è un bell'esercizio (da fare anche per tutta la figura umana o per le mani e i piedi o per gli oggetti) copiare dal vero, ma... senza guardare il foglio. Questo metodo di disegno, già usato, tra gli altri, da August Rodin (lo scultore de II pensatore) che serve a liberarci dagli a priori che abbiamo radicati in noi; convinti che siano conoscenza o un nostro stile, noi disegnamo in un certo modo naso, occhi e bocca, ma siamo lontani dalla realtà e stentiamo a separarci da questa nostra visione anche quando copiamo.
Come si fa? Occorre disegnare guardando solo il soggetto, mentre la mano procede LENTA a seguire il LENTO scorrere dello sguardo lungo il profilo del soggetto, questo ci porterà, con un poco di esercizio, a risultati, per quanto esilaranti per quel che riguarda le proporzioni, interessantissimi per la scoperta del dettaglio e della linea di costruzione; questo esercizio può diventare anche un gioco per una serata con amici e avvicina al disegno anche chi si sente molto incerto. Sole doti necessarie: concentrazione e lentezza.
Per disegnare bene bisogna guardare, dal vero e da foto; volti di attori "in scena" (dovrebbero essere particolarmente espressivi), non solo dei sex symbol, ma anche caratteristi, vecchi attori, comprimari, servono a cogliere qualche espressione più definita.
L'uso, molto diffuso in Italia, di prendere pari pari dei volti di attori fa-

mosi, per creare dei personaggi che abbiano già un background, è molto pericoloso all'estero, dove il fumetto in questione può essere vietato o censurato per il diritto dell'attore. Inoltre se si riproducono proprio le fattezze di un attore, si rischia di non essergli sempre fedeli, perché si dipende dal materiale fotografico usato. Piuttosto che vedere degli sbalzi troppo evidenti di volto da vignetta a vignetta è meglio interpretare sempre in modo più personale.

Torniamo ai volti, partendo dallo schema che abbiamo visto, si può arrivare a definire qualsiasi tipo di faccia, età e carattere: si ingrossa, si ingentilisce, il volto diventa più triangolare o quadrato, più squadrato o tondeggiante, la mascella si spinge avanti o indietro, la pelle ha pieghe diverse, di vecchiaia o di espressione.
Tutte queste varianti si ottengono dallo stesso schema su cui lavoriamo, magari disegnando prima i segni di costruzione con la matita azzurra (matita che viene usata da chi fa animazione, e anche fumetto, non viene "letta" nella riproduzione dei disegni in bianco e nero perciò non occorre cancellarla) e definendo il disegno poi con la matita nera (un po' grassa, siamo agli schizzi preparatori, una B o meglio 2 o 3B). Cercare in questo modo forme e facce è divertente e indispensabile non solo per imparare la costruzione, ma anche per scoprire il nostro stile, senza farsi influenzare dalla copia dal vero, solo ricordando tipi ed espressioni, senza farsi spaventare dal grottesco, ma riconducendolo al concreto e al credibile.
Diverso è il lavoro se si disegnano i bambini, che hanno proprio struttura e proporzioni diverse con il variare dell'età: hanno più alta la fronte e tondo il cranio, rispetto alla faccia, e occhi più grandi, nasi piccoli e poco ossuti, colli esili; questo si accentua di più, quanto più il bambino è piccolo, la

• Vignetta di Alberto Breccia

stilizzazione del bambino – occhi più grandi e più bassi e fronte più alta e bombata – è presente in tutti gli stili, persino nei manga che tendono a una maggiore astrazione e a una minore differenziazione tra le diverse età.

Il volume del volto è importante nel fumetto, ma si usa poco il chiaroscuro che lo evidenzia. Per capire meglio le ombre è utile copiarsi allo specchio, illuminati da una torcia, dal basso, dall'alto e da un lato: trovare l'angolazione più efficace è già un buon esercizio che ci fa ragionare sull'efficacia e sul peso di certe luci e ombre.
Da questi studi si passa a definire i volumi dei volti con veloci chiaroscuri a matita, i quali il più delle volte non andranno inchiostrati. Servono a voi per identificare il volume e capire dove inspessire alcune linee. Il volto nel fumetto è solo raramente (in notturni o scene di grande tensione) rappresentato colpito da luci che creano ombre forti, generalmente c'è solo qualche linea più spessa o qualche linea "bruciata", che indicano la direzione della luce. Un piccolo tocco d'ombra alla base del naso, ne sottolinea delicatamente il volume decisamente sporgente rispetto al resto del volto, e una più decisa ombra sotto il mento, sul collo, individua il volume di tutta la testa; altri piccoli ritocchi possono accentuare clima, luce ed espressioni, evitate le ombre sulle palpebre, che tendono ad assomigliare a ombretti, con effetti pesanti e fastidiosi.

Altri piccoli trucchi nel fumetto: le labbra non vengono sempre disegnate completamente nel maschio. Spesso, se l'immagine non è un PP, il labbro superiore è dato da un'unica pennellata di nero, mentre si può notare con un'ombra la lieve sporgenza centrale di quello inferiore. La piccola fossetta

tra la bocca e il naso non si disegna affatto, o solo appena accennata come una lieve ombra, perché poco incisa (e non una o DUE trattini sotto alla radice del naso, come spesso fanno gli esordienti!), così come di solito si sottolinea maggiormente l'arcata superiore dell'occhio rispetto a quella inferiore.
Per differenziare i personaggi è bene dar loro caratteristiche decisamente diverse, dalla forma del volto e lineamenti, a quelle più nette come il colore dei capelli e degli occhi, la pettinatura o altre caratteristiche evidenti (len-

tiggini, cicatrici, occhiali... e attenzione alla prospettiva di questi ultimi, non aderiscono al volto come mascherine!).
I capelli sono un punto difficile per il principiante, sicuramente i capelli neri sono un po' più semplici, perché ci risparmiano alcune definizioni, l'importante è capire che i capelli non sono pochi peli sulla zucca, ma una massa, che si divide in ciocche, come sa qualunque parrucchiere, perciò definite prima la massa di capelli, sopra al cranio (attenzione a non creare montagnole o buchi sulla calotta cranica che dev'essere ovoidale e leggermente più grande sulla sommità posteriore), studiate l'attaccatura sulla fronte e da quella, o da una scriminatura, suddividete i capelli lisci e più o meno lunghi in bande, in strisce che scendono, potete arricciarli un poco se serve. I capelli corti sono ciuffi quasi triangolari, i ricci una massa di ciuffetti a tortiglione. Una volta suddivisi, se sono troppo rigidi "spettinateli" un po', poi andrete a inchiostrarne solo alcune parti segnando alcune righe parallele che indichino il movimento e la presenza di una moltitudine di capelli nella ciocca; nei capelli neri, quest'ultimo effetto si può fare al negativo, con zone di riflesso, più sintetiche, o si può creare un'unica massa nera, più grafica.

Ora l'ultima difficoltà nel fumetto sta nel riuscire a creare un personaggio che sia lo stesso da qualunque punto di vista. Studio e osservazione dal

• Tre volti e teste in «Julia»

vero e da fumetti e accentuare le caratteristiche forti saranno di aiuto. Ma prima di passare a disegnare un personaggio nel fumetto, soprattutto se comparirà molto spesso o se è addirittura il protagonista di una serie, occorre disegnarlo molte volte su fogli da schizzo, confrontando le proporzioni e le caratteristiche del volto, senza attaccarsi affettivamente al primo bozzetto, ma lavorandoci sopra a lungo così da farlo diventare nostro e coerente con se stesso e con gli altri personaggi... nel nostro stile, insomma.

Per quello che riguarda **le espressioni**, il disegnatore deve provare lui stesso l'espressione che sta disegnando, anche se la sua faccia assumerà talvolta espressioni curiose. Ci sono però riferimenti precisi a quello che è il nostro gestire: le sopracciglia alzate = stupore; aggrottate = odio/perplessità; all'ingiù = tristezza; combinate diversamente con bocche sorridenti o spalancate o storte o all'ingiù modificano la comunicazione, sono veri segni di un codice a cui si possono unire talvolta altri segni ancora più simbolici e astratti che esprimono, secondo iconografie ben stabilite, altre sfumature espressive. La lampadina sta per un'idea luminosa, particolari linee cinetiche (quelle linee che rappresentano movimenti ed effetti particolari) esprimono mal di testa, idee confuse o idee brillanti, stupore, mentre nuvole, lampi e teschi sono idee turpi e rabbiose.

Nei manga, poi, troviamo altre immagini, stelline e scintillii che rappresentano gioia, la goccia che esce dal naso vuoi dire dormire, mentre quella grossa sulla fronte o sopra la testa, stupore o imbarazzo. Anche le linee cinetiche, segni nati per rappresentare il movimento di corpi che si spostano, sono usate spesso, ora, come linee di espressione, soprattutto nei manga o nei fumetti di supereroi: sottolineano con enfasi uno sguardo o un gesto, li mettono al centro di un turbine, di una fonte di luce che esplode.

Gesti eccessivi, lacrime come fonti, bocche iper-spalancate sono elementi presenti nei manga ma anche nei fumetti comici, come gli occhi che escono dalle orbite e la mascella che cade con la lingua a penzoloni, per rappresentare desiderio e stupore, in gran parte questi eccessi sono derivati dai vecchi cartoni animati.

ESERCIZIO 1

McCloud nel suo Capire il Fumetto parla del concetto di immedesimazione del lettore attraverso l'astrazione dei personaggi a fumetti.
Un bell'esercizio è quello in cui si parte da una fotografia, di un attore o di una persona comune, che abbia delle caratteristiche forti. Il 1° passaggio sarà la copia dalla foto, molto realistica, fedele e dettagliata, anche nel chiaroscuro; 2° passaggio: si disegna la stessa faccia sempre realistica e fedele al modello, ma con maggiore sintesi, magari con un solo segno di linea, senza ombre 3° passaggio: il ritratto verrà fatto in uno stile realistico, ma fumettistico, in cui le caratteristiche verranno sintetizzate; un 4° passaggio sarà con un segno fumettistico maggiormente sintetico e astratto, o comico; il carattere dei personaggi diventerà più universale. Si può avere un ultimo passaggio, il 5°, decisamente astratto, alla Peanuts o Tintin, dove in un ovale i lineamenti si annullano quasi totalmente e il personaggio resta riconoscibile solo per i "segni" forti: occhiali, capelli ecc.
Più il personaggio è sintetico, più l'immedesimazione del lettore è forte, più è realistico, più è forte la sensazione di vivere una certa storia.

ESERCIZIO 2

Esercizio complesso, che coinvolge anche le capacità interpretative e di scrittura: occorre pensare a una o due pagine (in totale un minimo di nove vignette) in cui la "camera" sia fissa sui PM o in PP di un personaggio che sta parlando rivolto al lettore (non sempre piattamente frontale), racconta qualcosa di sé e, raccontando, cambia espressioni o gesticola, nell'ultima vignetta l'inquadratura ci rivela una scena, una situazione insospettata, o può essere anche il solo dialogo a svelare un capovolgimento, a far capire la situazione reale, diversa da quella immaginata fino a quel momento.
Questo esercizio è un lavoro molto serio sulla narrazione e base di studio per i dialoghi, che sono il punto focale e più arduo nella sceneggiatura. Occorre far attenzione che il viso non cambi di lineamenti e proporzioni, ma vari di espressione, sempre accordandosi (o contrastando volutamente) con quello che sta dicendo.

CAPITOLO 6

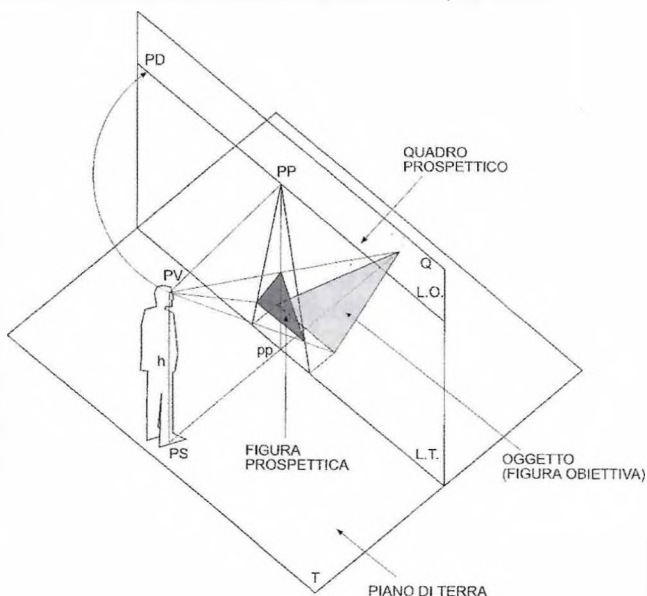
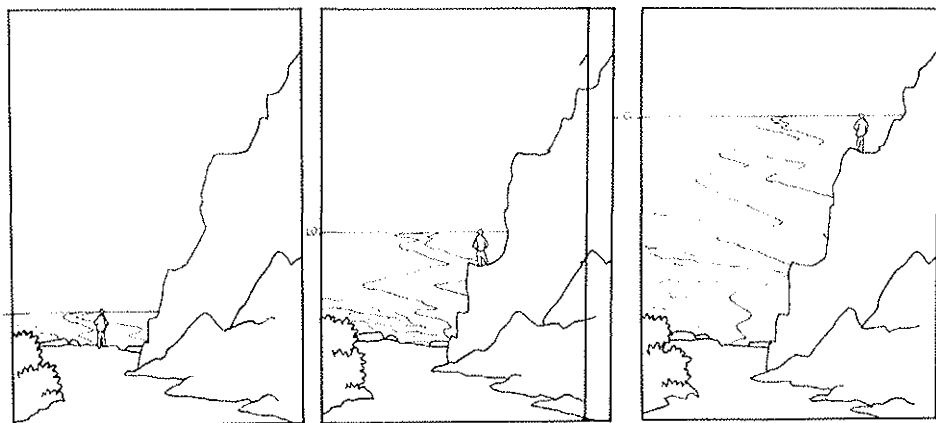
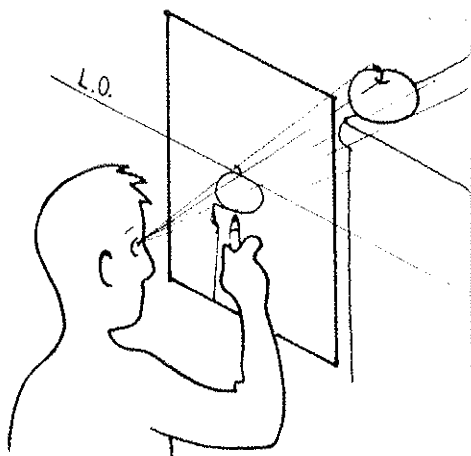
UOMO IN FUGA

Lo spazio, la prospettiva nei suoi elementi base,
in "trucchi" rapidi e la prospettiva intuitiva.
L'importanza della definizione dell'ambiente nel racconto.

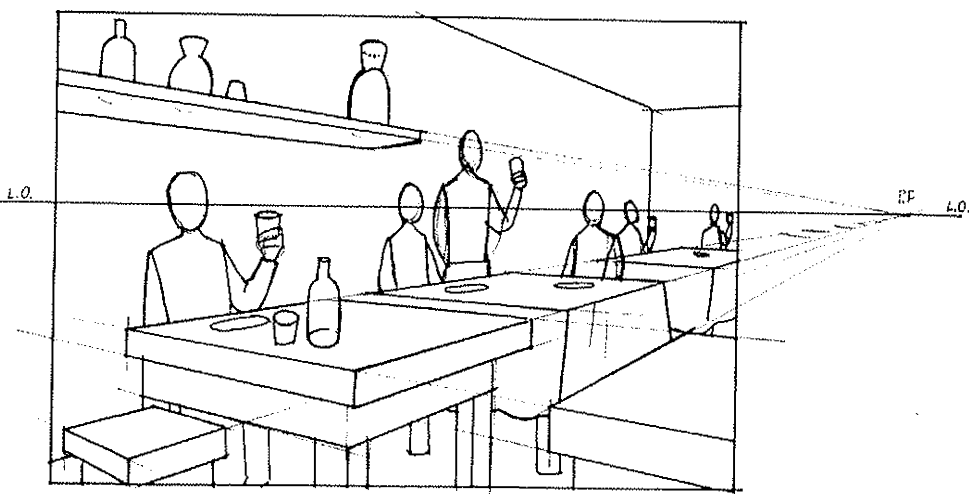
Non possiamo rappresentare nulla senza un punto di vista e non possiamo prescindere dalla prospettiva. Ma non vi spaventate.
Date queste due premesse, parliamo ora dello spazio che ci circonda, che occupiamo con i corpi e in cui ci muoviamo.

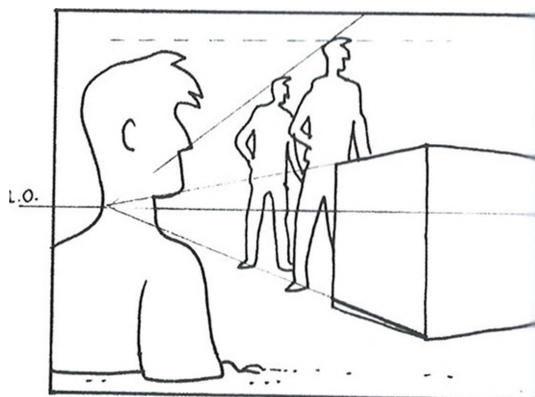
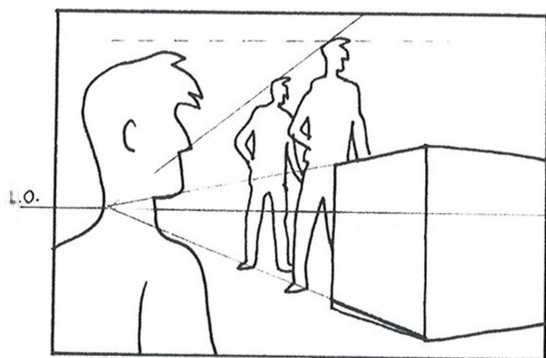
Qualsiasi cosa vediamo o rappresentiamo non possiamo non considerare il punto di vista dell'osservatore, nulla esiste senza quel punto di vista, ogni cosa è così in rapporto a qualcuno che la vede (la vede da un certo luogo, distanza, altezza, cioè da una particolare angolazione).
Come i colori non esistono senza la luce, così le cose non esistono nella loro rappresentazione grafica senza chi le guardi. Quindi per disegnare qualsiasi figura o scena dobbiamo avere sempre coscienza di quale sia il punto da cui la si vede; questo punto individua immediatamente l'orizzonte e, di conseguenza, la struttura prospettica di quell'immagine.

Dobbiamo immaginare che l'osservatore, che chiameremo **Punto di Vista** (detto PV), abbia davanti a sé uno **schermo trasparente**, un piano bidimensionale che intercetta i raggi luminosi che vanno dall'oggetto all'occhio del disegnatore. Questo piano comunemente è immaginario e si chia-

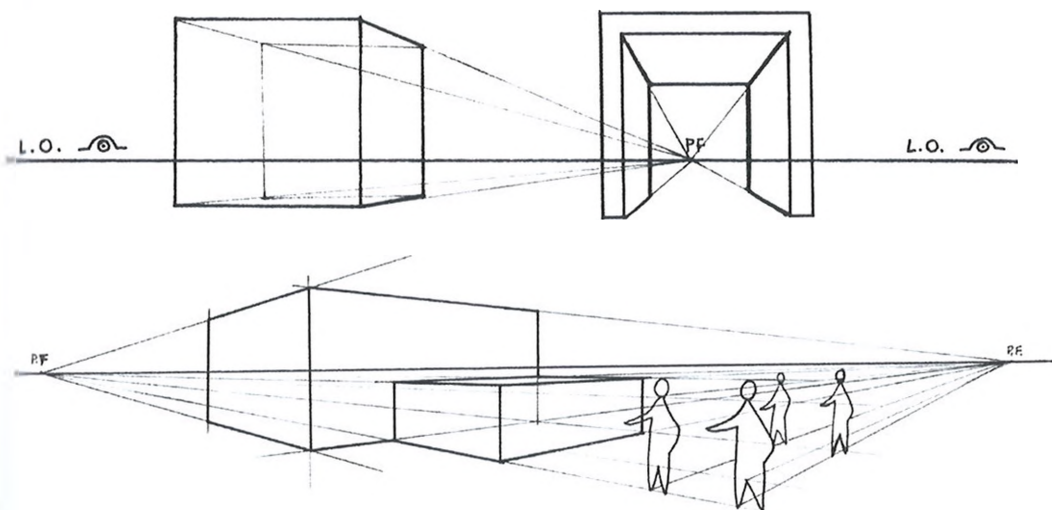
ma anche **Piano Prospettico**; ciò che "appare" su di esso (l'intersezione del piano con i raggi) è quanto noi disegniamo sul **Foglio**.

Partiamo dal presupposto che l'osservatore sia sempre perpendicolare al suolo e che il suo sguardo si muova orizzontale, parallelo alla superficie terrestre, più sale l'osservatore (in cima a una casa o, più su, a una montagna) più il suo orizzonte si alza (e vede di più e più lontano). Dal monte il mare è, per logica, in basso, ma l'orizzonte del mare è alto quanto l'uomo sul monte, mentre più scende più il suo orizzonte si abbassa e si vede poco.

L'orizzonte è sempre all'altezza degli occhi dell'osservatore e all'orizzonte vanno i punti di fuga, questa è la base della prospettiva. Scoperta all'inizio del Quattrocento, questa scienza della visione cambierà tutta l'arte visuale. "Che dolce cosa la prospettiva", diceva nel Rinascimento il pittore Paolo Uccello, perché essa armonizzava nello spazio virtuale le figure; più tardi Leonardo approfondisce il concetto, ne studia la natura e arriva anche a concepire che per rendere maggiormente il senso prospettico si rappresentano gli oggetti lontani con colori più tenui e leggeri: l'atmosfera che si interpone tra osservatore e oggetto non è trasparente, ma agisce sulla visione, ovattando e sbiadendo le cose più distanti.

L'orizzonte della terra governa la nostra visione, più di quanto ci possiamo accorgere mentre passeggiamo nelle strade di città che ce lo nascondono: è quella la linea che tracciamo sul foglio a cui si riconduce qualsiasi oggetto disegnato.
Non potendo inserire in questo libro un manuale di prospettiva, cercheremo solo di indicarne le basi e di spiegare la prospettiva intuitiva, che è quella più usata nel fumetto: è per questo che è bene insistere sul concetto di orizzonte, in quanto elemento fondamentale per l'una e l'altra.

Ecco un esempio che chiarisce la posizione delle cose rispetto all'orizzonte, all'interno di una vignetta: andate in un bar e fate due foto, con persone sedute ai tavoli. una foto la farete appoggiando la macchina fotografica sul piano del tavolo, l'altra all'altezza dei vostri occhi da seduti. Nella seconda la testa di chi è seduto è posta sull'orizzonte, resterà sempre sull'orizzonte a qualunque distanza la si situi dall'osservatore (semplicemente "rimpicciolendo" più si allontana verso il fondo), anche la testa delle altre persone sedute, di statura media (tranne giganti o bambini) si situano, grossomodo, sull'orizzonte. I tavoli sono visti leggermente dall'alto, vuoi dire che i loro piani e quello che vi è posto sopra è visto un po' dall'alto, se poi lo disegnate attenzione alle curve delle basi di bicchieri e bottiglie, niente automatismi e a priori, solo ragionamento e osservazione dal vero.
Invece nella foto a livello del tavolo, anche l'orizzonte è a quel livello. Tutto ciò che sta sopra i tavoli è visto dal basso, tutto ciò che sta sotto ai tavoli è visto dall'alto. Anche gli sgabelli saranno visti dall'alto (sono più in basso dei tavoli), quindi il loro piano si vede di più, il ripiano pensile invece si

vede dal basso: sta sopra l'orizzonte e ne vedremo quindi la faccia sotto, e così tutti gli oggetti che vi sono appoggiati.
Non è poi così complicato: distinguete quello che è sopra all'orizzonte, quello che è sotto e quello che è sull'orizzonte, e anche quello che è a destra o a sinistra del punto di vista. Vedrete che diventa uno schema immediatamente comprensibile con un po' di abitudine e fantasia.

Capire in ogni immagine che cosa è visto dall'alto e cosa dal basso, che cosa è sull'orizzonte e cosa sopra o sotto, è fondamentale. Ogni punto sotto l'orizzonte più si allontana e va verso il fondo, più si avvicina all'orizzonte fino a toccarlo all'infinito (cioè mai), e lo stesso vale per quello che sta sopra.
Attenzione a figure in primo piano, in rapporto ad altre figure più lontane: se situata sopra l'orizzonte, spesso la testa di un personaggio abbastanza vicino potrebbe uscire dalla vignetta, è errore molto comune disegnare in primo piano una figura che **risulterebbe essere sprofondata** nel suolo, rispetto alle altre simili, se ampliassimo la visuale come in questo esempio.
Non si fa, ma...

Spesso è necessario barare ma per farlo, imparate a rendere credibile una visione non corretta, occorre farlo con misura, in modo da non palesare l'errore. Non trovate giustificazioni ai vostri errori in quelli dei professionisti, a loro talvolta è concesso, per mestiere, qualità espressive e mole di lavoro che producono, a voi molto molto meno...

A seconda se l'elemento è ortogonale o obliquo al piano, avremo la prospettiva centrale (con un solo punto di fuga) o accidentale (con due

punti di fuga). Tutte le linee parallele fra loro, come i lati di una strada o i muri opposti di una stanza, vanno allo stesso punto di fuga.

Le linee che vanno in profondità sono più corte (scorci) rispetto alla loro reale lunghezza.

I cerchi si vedono sempre come ellissi, più o meno schiacciate, il cui raggio più lungo è parallelo al piano prospettico e sono iscrivibili a un quadrato tangente il cerchio, il che ci aiuta a individuarne il centro e i raggi (da cui partire poi per innalzare un emisfero, se disegnamo una cupola).

Le linee parallele al Piano Prospettico restano parallele.

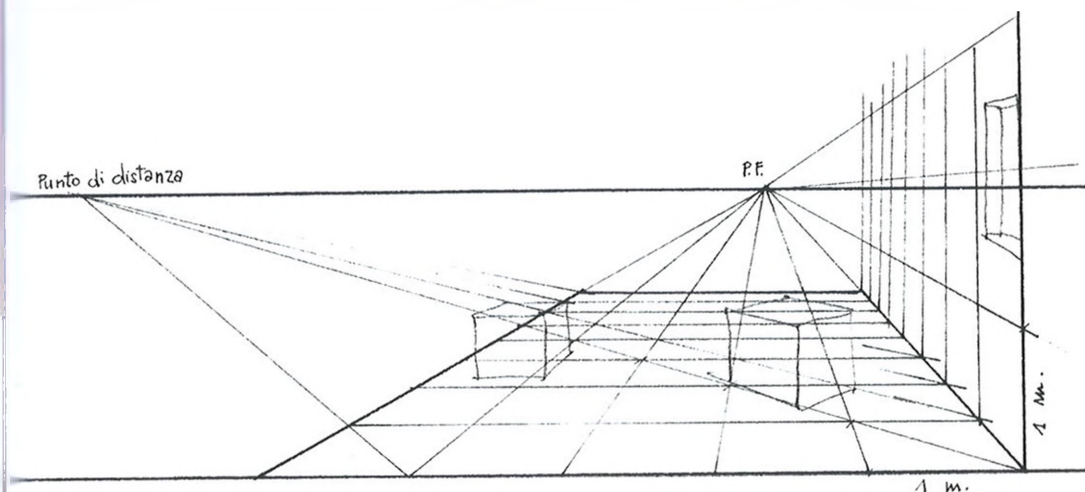
Tutti i punti di fuga degli elementi di una stessa scena sono sull'orizzonte, con l'esclusione per i punti di fuga di piani obliqui verso l'alto come il tetto di una casa; (questo terzo punto di fuga fuori dall'orizzonte sarà utile per disegnare le scale, che si iscrivono in un solido). Le linee verticali restano SEMPRE verticali, tranne che in inquadrature deformate dall'alto o dal basso e a grandangolo.

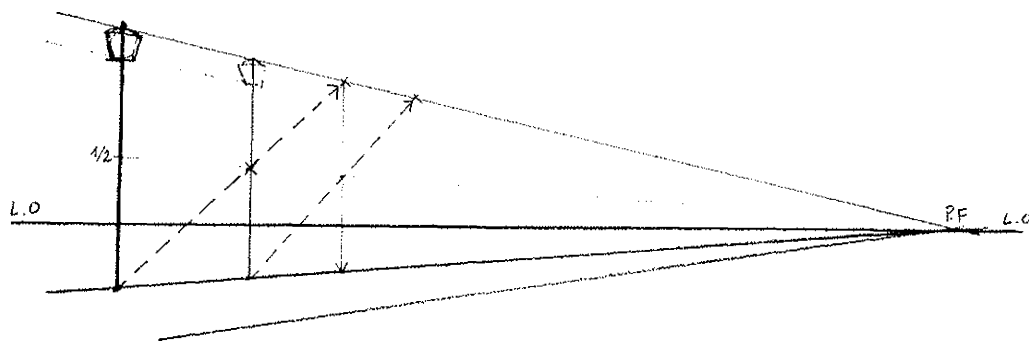
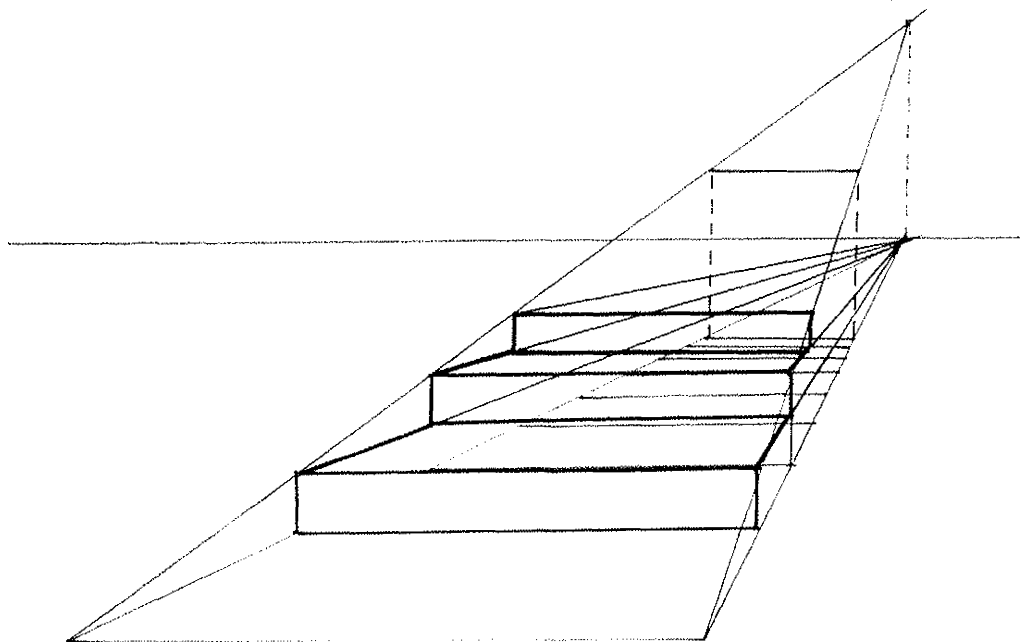
È utile ricordare che, nella prospettiva accidentale, più uno dei due Punti di Fuga è vicino al

P.V., più l'altro è lontano al P.V. e tende a incontrare l'orizzonte all'infinito. In ogni caso per non avere visioni a grandangolo, deformanti, i punti di fuga, normalmente, escono dal foglio su cui disegnamo, perché sono lontani.

Nel fumetto la prospettiva usata è quella intuitiva, cioè immaginata, supposta, ma credibile.
È infatti impossibile creare pianta e prospetto per ogni vignetta, spesso si ignora addirittura l'ambiente nel suo insieme, ma quando uno stesso ambiente (una stanza, per esempio) compare in molte vignette, se non in molte pagine, è bene fare una piantina e uno schizzo d'insieme per stabilire delle proporzioni e punti fissi: la porta, il tavolo, la lunghezza dei muri.
Ci sono fumetti dove questo è più necessario, come quelli in cui l'ambientazione architettonica è importante, o quelli di fantascienza, e altri meno.
Certi programmi di disegno al computer, come Manga Studio, hanno un sistema prospettico preciso, utilissimo, ma anche quello bisogna saperlo usare, perciò prima studiate la prospettiva a mano libera e soprattutto educate l'occhio a capire dove situare orizzonte e punti di fuga.
Ogni vignetta, in genere, fa intravedere appena un pezzo di stanza o di altro ambiente, non sono poi molte le panoramiche in una storia, di solito ad apertura di scena (serve a individuare il luogo in cui la scena si svolge, a situare l'azione e a chiarirla). Dopo questa presentazione le immagini sono, generalmente, parziali, con qualche stacco ancora in CL o CM.
Nelle visioni ravvicinate e sintetiche – scorci o sfondi secondari – la prospettiva intuitiva è fondamentale, il che significa che è fondamentale tenere in modo coerente le proporzioni e le distanze tra gli elementi e le altezze diverse, in modo che siano tutte armonizzate da un unico punto di vista.
Questa prospettiva si impara con l'esperienza, ma anche allenandosi ad osservare e analizzare foto e disegni. Se il mio punto di osservazione è situato in alto, per esempio vicino al quinto ripiano di una libreria, avrò vicino all'orizzonte i libri su quello scaffale e le cose a quella stessa altezza (magari il lampadario), mentre le persone e, ancora di più, il tavolo e, ancora di più le sedie e di più ciò che è più in basso di tutto, il pavimento, saranno visti dall'alto e posti sotto l'orizzonte.
Possiamo variare punti di vista: quello piano (altezza occhi di un uomo) o dal basso (e se l'osservatore è un cane, come in Lilli e il vagabondo), ma evitiamo le "planimetrie" dal basso (da sotto i tacchi) o dall'alto (dal lampadario), a meno che la scena non sia un paesaggio visto da un aereo: alle

figure umane non dona essere spiaccicate in due dimensioni!

Parliamo ora di alcuni semplici trucchetti, per risolvere alcuni problemi particolari.
Un pavimento a piastrelle quadrate (o una parete, o un soffitto, of course) sembra un lavoro improbo a farsi, e in effetti il rischio è una brutta deformazione dei quadri più vicini e laterali; in realtà è abbastanza semplice se si individuano le diagonali: dopo aver tracciato delle piastrelle solo le linee che vanno verso il fondo, al punto di fuga (al più vicino dei due nella prospettiva accidentale), disegnamo, con quello che riteniamo a occhio sia il suo giusto punto di fuga, che si chiama il "punto di distanza", la diagonale della prima piastrella (che fa, in pianta, un angolo di 45° con il piano prospettico): dove questa diagonale incontra le linee già tracciate che vanno in profondità, lì possono e vanno disegnate linee parallele o che corrono a l'altro punto di fuga (nel caso in cui la prospettiva sia accidentale), che completano le piastrelle. È richiesta molta precisione e la giusta intuizione nell'individuare il punto di distanza ed è bene ricontrollare, una volta tracciati i primi quadrati in prospettiva, se risultano credibili; si possono fare, con metodo simile e più semplice, anche piastrelle rettangolari, proporzionalmente uguali alla base della stanza, semplicemente tracciando la diagonale della stanza stessa. Questi schemi ci servono anche per costruire e situare altre cose dell'ambiente, come finestre, quadri o mobili.
Per capire bene come si posiziona la figura nello spazio si può disegnare un cubo, quadrettato sulle facciate, che contiene una figura. Le proiezioni delle linee di questo cubo individuano nello spazio i punti in cui la figura si muove e come variano le sue proporzioni. E lo stesso vale per gli oggetti.

Per disegnare un elemento piano irregolare deformato dalla prospettiva (come il disegno dentro a un quadro), è spesso utile individuarne la metà, se è una forma rettangolare o quadrata è sufficiente tracciare le diagonali, che individuano il centro e quindi la metà della figura, con successive suddivisioni, si può deformare prospetticamente un'immagine piana o suddividere un rettangolo in parti uguali. il computer permette le deformazioni semplicemente con "trasforma", ma non sempre è comodo inserire gli elementi deformati.
Lo stesso concetto serve anche a **posizionare alla giusta distanza tra loro dei pali, lampioni, alberi o altro,** in una fuga prospettica: si disegna il primo palo e dall'alto di quello si va al punto di fuga, poi se ne traccia un secondo, alla distanza desiderata, se dalla base del primo tracciamo una linea che passa per la metà del secondo e la prolunghiamo, dove incrocia la linea prospettica, lì individua la posizione della cima del terzo palo e così via.
In **una scala** ogni gradino ha l'alzata verticale e la pedata (quella dove si appoggia il piede) orizzontale, questa è parallela al terreno e ha, dunque, gli stessi punti di fuga del pavimento (in genere una scala che non sia a chiocciola è parallela alle pareti). Però la scala nel suo insieme, non i sin-

goli gradini, come abbiamo già detto, si può inserire in un solido che la racchiude, il cui piano obliquo che corrisponde alla pendenza della rampa, ha un suo punto di fuga che varia dalla pendenza della scala stessa, più o meno ripida; questo punto di fuga sarà posto sopra all'orizzonte (o sotto, se vediamo la scala dall'alto) e sulla verticale che passa dal punto di fuga a cui vanno le linee della sua pianta. Se disegniamo il solido della scala e i suoi gradini in pianta, (in genere un rettangolo, suddiviso nei rettangoli dei gradini col sistema delle diagonali, prima per metà e poi ancora metà ecc.) e poi, dai punti individuati, alziamo verticali a incontrare il piano obliquo, troviamo l'esatta disposizione dei gradini in prospettiva.

Per capire il paragrafo che segue, dobbiamo pensare a una macchina fotografica e alle sue ottiche: se siamo vicini a un monumento, senza poter retrocedere molto, e vogliamo fotografarne tutta la facciata, useremo il grandangolo, che la contiene tutta, deformandone la prospettiva; se da lontano vogliamo riprendere un particolare, useremo invece il teleobiettivo, che ne appiattirà la prospettiva; per una visione "normale" dalla giusta distanza useremo un obiettivo normale.
Le visioni, piane o deformate, variano dalla nostra distanza e dall'ottica usata, dunque dal nostro rapporto con l'oggetto.
La prospettiva, insomma, non è solo organizzazione realistica e ingegneristica delle cose, **è anche visione, interpretazione, rappresentazione psicologica.**
Un corridoio di cui si accentua la profondità, sarà più drammatico (horror), una stanza di cui deformo la prospettiva, sarà surreale, onirica (Winsor McCay), una visione piana mi darà anche un clima sereno o analitico (Giardino), una prospettiva articolata e complessa mi creerà la costruzione credibile di un mondo virtuale (Schultheiss), una stilizzazione naive mi dirà che tutto quello che vediamo non c'è, o che è pura idea concettuale (Peanuts). Un grande maestro delle origini del fumetto, Winsor McCay, ha proposto già nei primissimi anni del Novecento, praticamente tutti i possibili usi della prospettiva, in Little Nemo, ma più ancora nei brevi racconti de Gli incubi dei mangiatori di fonduta, pagine autoconclusive dove de-

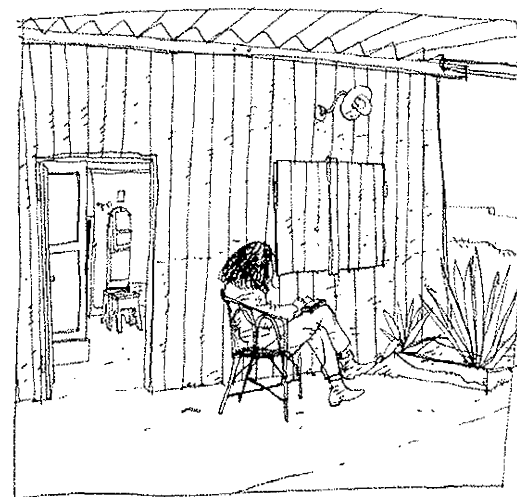
• Vignette di Winsor McKay

formazioni raccontano incubi e ossessioni di quelli che non digeriscono il formaggio fuso a cena.

L'ambiente dovrebbe essere disegnato in modo ricco ed espressivo, come la figura umana, ma non con la stessa morbidezza: un muro non è un muscolo o una stoffa, bisogna trovare il modo di rappresentare le cose, dar loro carattere, ma non dimenticarne la struttura, anzi la struttura è fondamentale, come lo scheletro nell'uomo. Dobbiamo essere parrucchieri per disegnare i capelli, sarti per disegnare gli abiti (conoscendo il taglio e com'è fatto un giromanica o un colletto), così, per disegnare una casa o un mobile, dobbiamo essere architetti, muratori e mobilieri, studiare come è costruita una porta (che ha sempre il telaio e ruota sui cardini) o una sedia. Non lavorate di fantasia o di memoria, anche e soprattutto per quello che vediamo tutti i giorni e che ci sembra facile, perché così facendo si rischia di disegnare la poltrona di Topolino in un fumetto realistico, le finestre con vetri aperti verso l'esterno e case come cubi tutti uguali e poco credibili.

Anche gli oggetti che interagiscono con l'uomo vanno studiati attentamente, il loro peso e materia, come la figura appoggia su di loro o come vengono impugnati.
Una pistola pesa di più di un piatto pieno di spaghetti, non solo perché è specificamente pesante, ma perché è un'arma, qualcosa di forte; le armi devono essere solide e meccaniche, quindi diritte, meglio usare la riga per tracciare le loro linee, le canne, che devono essere dure e drittissime. Il metallo deve essere più rigido del legno, per il metallo (che è lucido e ha riflessi) è meglio usare la riga, per legno, muri, pietre, dipende dalla mano del disegnatore... si può usare la riga nella matita e poi procedere a

• Disegni dal vero di Loustal

mano il ripasso a china, per rendere tutto il disegno più omogeneo e caldo. Se le righe che disegnate diventano troppo storte e tremule, aiutarsi con la riga anche nell'inchiostrazione non è un problema, dipende anche dallo stile usato e dalla precisione e complessità dell'ambientazione e anche dalla tecnica scelta; sono scelte che si basano sullo stile, il gusto e le capacità personali: importante è solo arrivare a precisione e coerenza nell'insieme della scena.

Per capire gli ambienti è bene abituarsi a copiare dal vero, in casa, in viaggio, un po' ovunque, usando la matita, ma meglio direttamente a penna o a pennarello, per imparare a vedere e a interpretare la realtà e acquistare il gusto delle cose.

Spesso non si sa cosa disegnare in una stanza, o per strada, guardate la vostra casa, quella di parenti e amici, andate nei bar, affacciatevi alla finestra, ma guardate anche i buoni fumetti: che cosa si disegna, come si riempiono gli spazi, come si descrive in un ambiente?

L'ambiente descrive chi lo abita, giovane o vecchio, ricco o povero, ci dice se è ordinato o no, che gusti ha, se guarda la televisione o ascolta musica, se ha una casa con pelouches o con ricordi di viaggio, piena di quadri o spoglia. Non disegnate piazze d'armi, gli appartamenti normali sono abbastanza piccoli, le stanze misurano 45 metri quadri quando sono grandi, i mobili le riempiono tutte, se non si abita un open space o nel palazzo reale. **Mettete un po' di voi stessi negli oggetti che popolano la vita del personaggio**, sarà più credibile, ma guardate anche come nei fumetti si usa definire gli ambienti, la parte generica: porte, finestre, divani, scaffalature, e dettagli significativi: collezioni, libri, computer, oggetti di design, elementi accatastati... Le riviste di arredamento danno buoni spunti, ma gli ambienti rappresentati vanno resi più vissuti e quotidiani o particolari, vanno arricchiti e completati (i cataloghi IKEA giocano su questa immedesimazione) e non disperdetevi in oggetti troppo minuti e sparsi.

Aiutatevi per definire gli ambienti esterni con documentazione dal vero e fotografica. Se vi studiate bene le foto, ma senza copiare, capirete

meglio la prospettiva. Grandi autori usano la fotografia in maniera molto precisa e dettagliata, la maggior parte come documentazione, ma se voi stessi usate la macchina fotografica o la telecamera solo per studiare i vari punti di vista, capirete meglio alcune problematiche legate all'inquadratura dell'ambiente.
Una foto non entrerà direttamente come immagine del vostro fumetto, a meno che questo non rientri nel vostro stile e sia palese e coerente.
Per aumentare l'effetto tridimensionale o prospettico di una scena, anche senza la presenza di scorci molto arditi, ricordate che è molto utile sovrapporre gli elementi più vicini a quelli più lontani, lasciando intuire così lo spazio che li separa, l'aria, la distanza.
Anche elementi vicini e che fuoriescono dalla vignetta non visti, le quinte, di cui parleremo al capitolo 9, servono a dare il senso dello spazio virtuale che ricostruiamo sul foglio, uno spazio in profondità che non c'è, di cui diamo solo illusione e apparenza.
Spesso, per sottolineare la distanza, il segno che definisce le cose più lontane è più sottile, o il disegno più sintetico.

A volte basta poco, basta far intuire: un oggetto in primo piano può raccontare più di molti oggetti poco chiari distribuiti qua e là. Gli oggetti lontani vanno comunque sintetizzati, ben costruita la loro struttura, eliminati i dettagli, osservaate come li risolvono i vari disegnatori. Fate dell'inquadratura e del punto di vista i vostri grandi alleati: potete suggerire, celare, far vedere parti che sottendono il tutto, un primo piano fa solo intravedere una cosa che sta dietro, un'angolazione diversa fa intuire l'insieme in modo più suggestivo, un'ombra nasconde e svela, **siete voi a scegliere la composizione,** che sia a vostro vantaggio. Se vi piace l'immagine dettagliata fate vedere tutta la libreria, con libri e oggetti, altrimenti prendetela di scorcio, escludetene un pezzo, fate quello che vi piace, ma non dimenticate che, soprattutto, **dovete raccontare la storia e la vostra immagine è in funzione del racconto**, per dire non di più, ma meglio; con gusto analitico, se serve, o passione, se è quello che occorre, o mistero...

ESERCIZIO 1

Fai in due pagine di fumetto la visione in **soggettiva** (vedi cap. 9) di un killer che entra in un appartamento, percorre un corridoio su cui si affacciano stanze, arriva nel bagno dove, sotto la doccia, c'è una donna che lo vede e urla perché lui sta per accoltellarla.
Soggettiva vuol dire che tu sei il killer, che non ti si vede mai perché si vede solo il tuo punto di vista, che diventa anche il punto di vista del lettore, che si vedono al massimo le tue mani; recita la scena e disegna quello che vedi, usa una telecamera se ti aiuta, o guarda attraverso il mirino di una macchina fotografica. Studia bene gli ambienti, non ci sono persone, solo i mobili, ma c'è un clima inquietante, forse dal bagno esce una musica, lei canta o ascolta la radio, il killer non fa rumore, cammina come un gatto, guardingo, non guarda solo avanti a sé, controlla che non ci sia nessuno, che nessuno lo veda, guarda nelle stanze e in alto e in basso (non usare inquadrature troppo azzardate che sembrano originali e sono invece difficili o oscure). Guardati un po' di film in cui è presente una scena simile, sono davvero tanti nel genere thriller.

ESERCIZIO 2

Disegna la tua stanza da almeno 3 punti di vista diversi, componi queste immagini in una pagina di fumetto: nella stanza un personaggio cerca un oggetto e non lo trova.
Soprattutto **esercitati a copiare dal vero** sempre, in giro, in viaggio, come divertimento e come documentazione, guardati in giro e scopri architetture e particolari strani. Ci sono molti libri d'autore che pubblicano questi schizzi, guardali, ci sono blog di singoli o di gruppi che si trovano per disegnare per strada e in viaggiò, è una cosa appassionante! Il disegnatore francese Christophe Menu ha fatto interi fumetti disegnati direttamente dal vero.

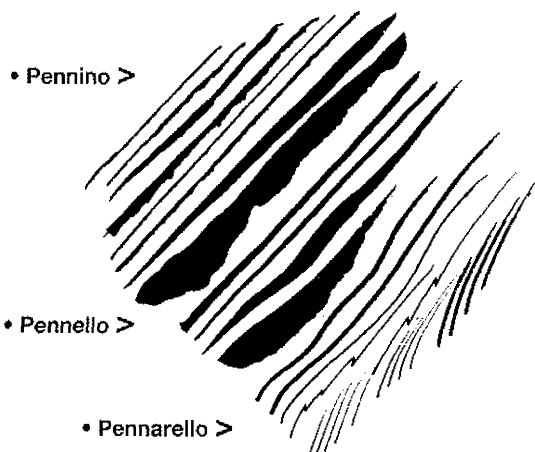
CAPITOLO 7

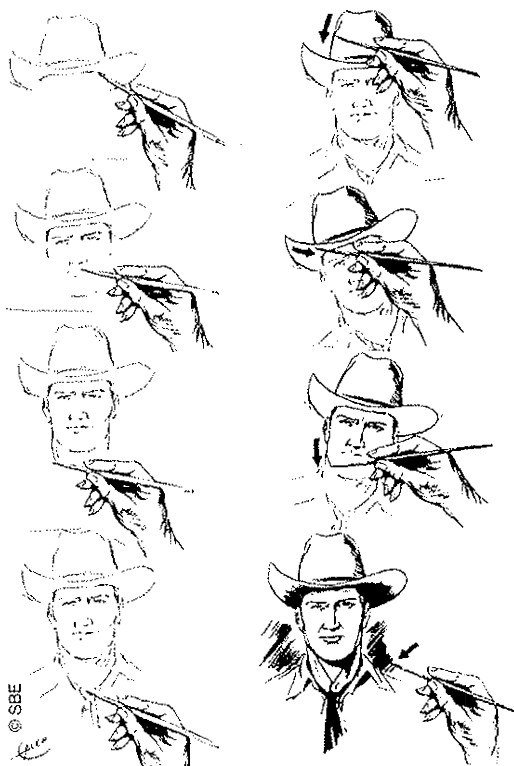
OMBRE DI CHINA

Perché ci sia la luce ci dev'essere ombra.
Cenni sulla teoria delle ombre, l'uso delle ombre nel fumetto, loro valore narrativo e le diverse tecniche di inchiostrazione.

Questo capitoletto è complesso e composito: **parleremo di chiaroscuro e di ombre, ma anche di inchiostrazione.**

Cominciamo dall'aspetto tecnico, per passare successivamente a quello teorico e di scelta stilistica.
Una pagina di fumetti (tecnicamente si chiama **tavola**, quando si parla dell'originale, mentre la pagina è quella della rivista o di un albo, la facciata di un foglio), nel fumetto a grande tiratura di solito si riproduce al tratto: vuoi dire che ciò che è nero è nero e ciò che è bianco è bianco. I diversi mezzitoni, i grigi, possono essere dati da tratteggi o da puntinati meccanici (retini) di diverso tipo, applicati manualmente, al computer o trasformati così in stampa.
La riproduzione di una mezza tinta avviene attraverso la retinatura (in puntini meccanici molto fini e fitti), puntini accostati che fanno l'effetto dei grigi omogenei o sfumati dati sull'originale, per esempio ad acquerelloo a china diluita. Se la stampa non è molto curata si rischia che la riproduzione risulti un po' impastata e confusa. In Italia, tranne qualche rara eccezione, nei fumetti popolari c'è poco uso di grigi, per problemi di qualità tecnica, ma soprattutto di leggibilità delle vignette; la retinatura di grigi è più frequente in prodotti più costosi, su carta patinata, e spesso viene sostituita da un secondo colore.
Per questi motivi editoriali, dun-

que, per cominciare è meglio pensare prima di tutto al fumetto come contrasto di bianchi e neri, o di linee che costruiscono e tratteggiano, vi aiuterà anche a non disperdervi e a imparare a racconatre con il segno..

L'inchiostrazione, o disegno definitivo, del fumetto si faceva a china. Da vari anni sono subentrati nuovi materiali. La china è ancora molto utilizzata, ma si accompagna o alterna spesso a **pennarelli** che abbiano un buon nero e a certi pennarelli che hanno la punta a pennello. Già alla fine degli anni 70 alcuni autori (per esempio Pratt) utilizzarono pennarelli nel loro lavoro. Andrea Pazienza ne usò di ogni genere, ma oggi i suoi disegni stanno svanendo.
L'inchiostrazione al computer permette nuove tecniche e molteplici correzioni, ma non esiste più un "originale" che appassioni i visitatori delle mostre o i collezionisti.
Partiamo dall'inizio e dalla tecnica base: la china a **pennello** e a **pennino.** Questi due mezzi sono quelli fondamentali, che **permettono di modulare più o meno il segno e di ombreggiare e riempire anche grandi spazi**, pennarelli e penne varie li vedremo successivamente. Pennarelli che li imitino sono delle soluzioni che possono facilitarvi.
Il pennello, con la sua punta morbida e flessibile, è sicuramente il mezzo più difficile da imparare a usare per un principiante e perciò conviene affrontarlo subito. Per i primi approcci si può acquistarne di marca inferiore, ma per disegnare serve un pennello buono, anche quando non si è professionisti, poiché deve avere una punta precisa e flessibile, dunque un pennello di martora, possibilmente Winsor & Newton serie 7, la misura 3 permette segni accurati e spessori vari. Poiché costoso e delicato, il pennello va tenuto con cura, mai lasciato appoggiato a punta in giù, pulito con acqua

• Dalla matita al pennello, lezione di Galeppini su Tex

• A sinistra, Milton Caniff
• Sotto, Paperino

e sapone e ben sciacquato dopo ogni uso e riposto con il parapunta (la cannuccia trasparente con cui è venduto). Lo si utilizza impugnandolo come la matita e ben verticale. Il segno è dato dalla punta e modulato dalla pressione della mano e dall'inclinazione che gli si dà; un piccolo colpo crea un'ombra, uno spessore, ampie pennellate piene d'inchiostro danno le zone d'ombra e i panneggi.
Possiamo usarlo per il disegno delle linee di costruzione, realistico o comico, molto usato nello stile Disney, con un segno molto pulito, o in un senso più realistico soprattutto lavorando sulle ombre, con effetto più "fotografico" alla Milton Caniff. Assieme al pennino e soprattutto per le ombre lo usano intere scuole di autori: Pratt, Muñoz, Mazzucchelli, è molto usato nel fumetto americano e italiano, un po' meno in Francia e Giappone, dove si preferisce il tratto sottile.
I pennarelli con la punta a pennello stanno sostituendo il pennello a china, sono comodi, ma hanno una minor varietà di spessori, per pennellata.

I pennini stanno per diventare leggenda: una volta erano tanti, di tante marche e modelli, economici e comuni; ora quasi tutte le fabbriche non li producono più e quelle poche rimaste fanno un numero limitato di modelli; i disegnatori da qualche anno sono alla ricerca continua del buon pennino, ma trovarne qualche esemplare isolato serve a poco, dopo qualche mese il problema si ripresenta, conviene comunque cercare e sperimentare evitando, però, i mercatini antiquari dove vi spacciano come chicche la manina e la Tour Eiffel (sempre pennini), e quelli a punta quadra da calligrafi, provate a cercare in vecchie cartolerie o su internet. Alcune

• Sopra, Dylan Dog, disegnato da Massimo Carnevale
• Sotto, Eduardo Risso

marche di prodotti da disegno vendono pennini dai loro siti, così come – vedremo – pennarelli e altri materiali specialistici. Ormai solo in poche città, come Parigi, si trovano negozi adeguati, per gli altri abitanti del pianeta si trovano ormai, per ovvie logiche di mercato, soprattutto quelli giapponesi: Zebra, Nikko, Tachikawa e, in particolare, il modello G Pen.

Il pennino Conté, modesto e sottile, con cannuccia inclusa, da noi lo si trova in qualunque cartoleria, costa poco (come un po' tutti i pennini) ed è abbastanza flessibile e adattabile alle varie esigenze, se non avete timore a schiacciarlo disegnando. Certo il suo segno non è né morbidissimo né molto largo, è un pennino tranquillo, va benissimo per imparare ed è usato anche dai professionisti.

Come il pennello, il pennino va sempre pulito dalla china, bagnandolo e asciugandolo ogni tanto, mentre lo si usa, e pulendolo dopo, grattando via la china secca. Attenzione a non farlo cadere, si spunta e si rompe abbastanza facilmente, anche se lo schiacciamo davvero troppo.

Sia pennino che pennello appena nuovi sono un po' rigidi, è dopo qualche tempo che sono utilizzabili al meglio nel lavoro.

In tutti e due i casi è bene sciogliersi la mano prima di iniziare a inchiostrare facendo esercizi, tracciando linee parallele verticali e orizzontali e cerchi o curve; anche il pennino va impugnato come la matita e usato dall'alto in basso (segno morbido e variato, in direzione del taglio) o sbieco (segno graffiante o omogeneo) ma mai dal basso all'alto, a rischio di rotture e macchie se si pianta nel foglio.
Anche in questo caso è bene guardare i diversi disegnatori: un segno morbido e preciso, che fa risaltare i volumi, è quello della linea chiara franco-belga, ripreso dai manga.
Un segno più legato all'incisione, pieno di tratteggi, è di solito elaborato e raffinato, ma è anche presente, in forma più grezza, nell'underground.
Un segno più spigoloso o astratto ha bisogno di composizioni forti e, di solito, ha maggior spessore o è vibrante e di getto.
Quando si inchiostra a pennino bisogna prestare più attenzione perché lascia giù più inchiostro del pennello, e asciuga più lentamente, così è facile macchiare il foglio passandoci sopra la mano per errore. Non preoccupatevi per le macchie: china bianca o tempera o correttori e soprattutto il

• **Disegni di Stefano Accardi per sceneggiatura di Massimiliano De Giovanni**

benedetto computer, puliscono errori e macchie di china (l'unico inchiostro da usare); se si usano i pennarelli, spesso traspaiono sotto correttori e bianchetti.

I pennarelli si devono usare, ma con cautela, devono essere davvero neri, non sciogliersi a ogni goccia d'acqua e restare nel tempo.
A prova di tempo sembrano i pennarelli Staedler e Pigma, con la punta di diversi spessori, ma sono un poco rigidi e monotoni e certi passaggi da una punta all'altra sono bruschi. Restano ottimi per dettagli e rifiniture o per piccoli disegni, ci sono autori che li utilizzano con maestria, sono comunque un po' più morbidi dei rapidograph e utili a tutti per le linee diritte e rigide.
Oggi sono molto utilizzati vari pennarelli della Pentel, alcuni specifici per manga, tra cui adottatti da molti autori, i pennarelli a pennello ricaricabili. Lavorando inventerete e troverete voi i mezzi e le tecniche più adatte e interessanti, ma partite dalle basi e dall'analisi di alcuni disegni per procedere e sperimentate dopo aver acquisito una certa manualità. Lo stile si crea quando voi comandate quello che volete alla mano, non quando la vostra mano fa solo quello che le riesce mentre lotta con l'inchiostro.

• Legs, disegno con Manga Studio, di Patrizia Mandanici

Sempre di più subentra l'inchiostrazione al computer, con Photoshop o Manga studio o altri programmi. Non è ancora amata da tutti i disegnatori, sia per l'impatto diretto, che per la sensazione troppo liscia della tavoletta, ma anche per una questione economica: scompaiono gli originali che possono essere fonte di guadagno. L'immagine virtuale dà ancora un po' di panico per la sua conservazione. Ma è un momento di passaggio.

Quale sia il mezzo utilizzato, quando si inchiostra un fumetto si lavora

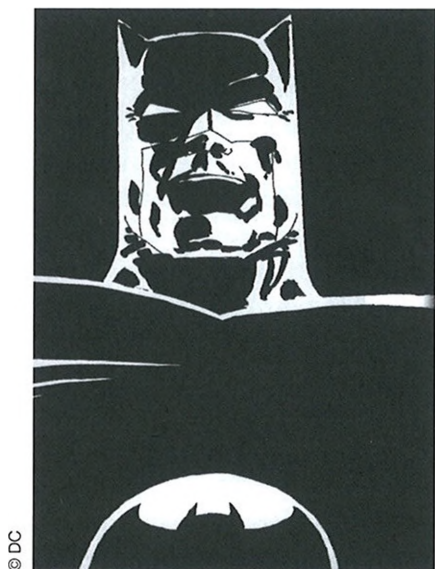
sulle linee che costruiscono e definiscono una figura, sulle ombre e sulle tonalità dei "colori".

A seconda dello stile di disegno o del gusto personale, possiamo inchiostrare completamente nera la tinta più scura, per esempio la giacca e i capelli neri di Dylan Dog, il cielo buio di notte, o un fondo buio, in questi casi si dice che si usano neri di colore (neri che corrispondono a elementi di colore scuro o bui).

Anche mezzi toni di colore che si ottengono o con tratteggi regolari o con disegni di tessiture e definizioni di materiali: la spighettatura del tweed, i disegni di un tessuto, il pelo della pelliccia o di una stoffa calda, le venature del legno ecc., rientrano in questo stile. Ne ha fatto largo uso innovativo il gruppo Valvoline negli anni 80, decorando ogni tessuto con disegnini geometrici, freccette ed elementi ironici, o scrivendo la parola ombra, come tratteggio, nello spazio in ombra.

• **Batman di Frank Miller**

Più diffuso è un uso moderato di queste textures e un uso ben equilibrato dei neri di colore, a volte puro o alternato al chiaroscuro, con ombre a pennellate o a tratteggi di vario tipo. Ma oggi gli stili sono davvero tanti e frammisti, lo vedrete anche solo in queste pagine, ma aggiratevi in internet e in fumetteria e libreria e ne scoprirete certo di nuovi!

Altrimenti si utilizzano neri più o meno ampi e a macchia o "tratteggiati", per individuare ombre e zone

buie, oltre che ovviamente i capelli neri ecc.

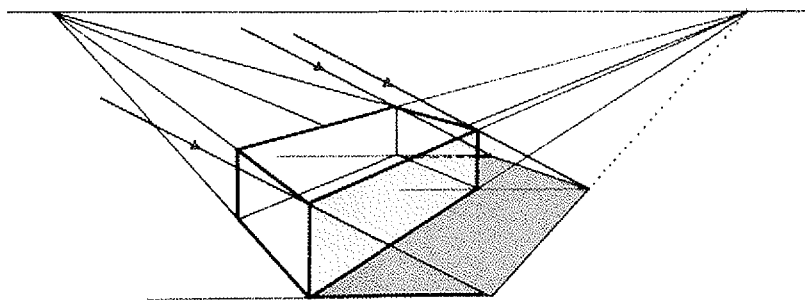
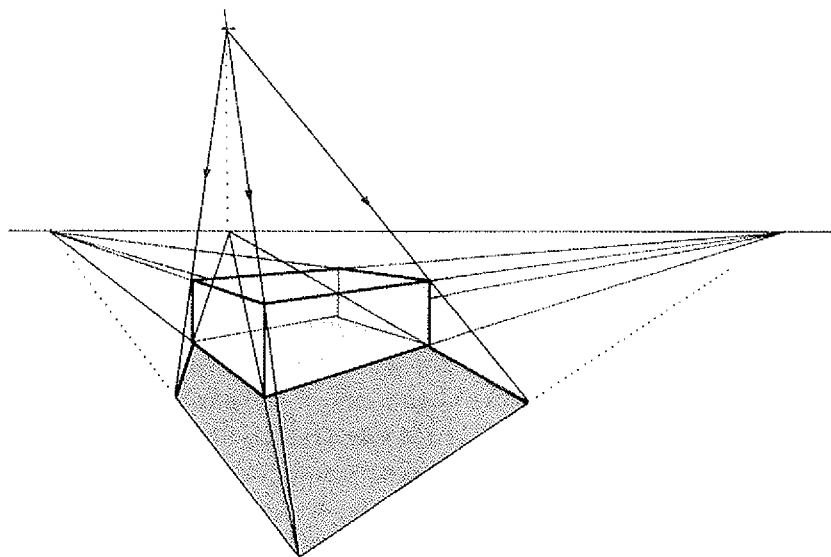
Apriamo una piccola parentesi su tecniche diverse di inchiostrazione in cui si lavora in modo particolareggiato, e con mezzi vari e anche strani, su neri e ombre, tecniche abbastanza desuete oggi, ma che possono essere riprese in modo nuovo e interessante, a mano o al computer. Uno è l'uso del tampone, grande e raffinato maestro in questo è stato Dino Battaglia e il più aggressivo Alberto Breccia, oggi Corrado Roi ne fa un uso più semplificato, inserito nel fumetto seriale. Zezelji lo unisce all'utilizzo di fotocopie. Per creare questi grigi morbidi, dati da piccolissime macchie irregolari, si utilizza dell'ovatta, talvolta della garza sottile che avvolge ovatta o carta igienica, dopo averla imbevuta di poca china versata su un piattino, si tampona, come un timbro leggero, sul disegno; si schermano con pezzi di carta le parti del disegno che non vanno toccate, ma si possono usare tamponi diversi: pezzi di gomma, pneumatici di bicicletta, tessuti ecc.

• Dino Battaglia

Altro lavoro sulla china, per il quale bisogna usare dei fogli di carta buona, come la Schoeller che non si sgretola, è graffiare e grattare con sgarzino o taglierino la superficie inchiostrata, usato sia da Battaglia che da molti autori americani, è un lavoro che impreziosisce, se non cerca di coprire magagne di disegno. Inutile usarlo se non è coerente con lo stile. Un po' più diffuso è il pennello secco, sempre su carta un po' ruvida, in cui la pennellata (con il pennello poco intriso) copre di nero solo piccoli frammenti della carta. Attenzione che queste tecniche non renderanno mai nella stampa al tratto o retinata tutte le finezze dell'originale e sono sempre meno utilizzate nel fumetto popolare, permangono con evoluzioni diverse in quello artistico, autoriale e underground.

Ricordiamo che i neri servono spesso a bilanciare un'immagine e a rendere il clima, ma anche a dare maggiore leggibilità e a creare equilibrio e armonia nella vignetta; conviene provare ombre e inchiostrazioni diverse, cercando uno stile che ci sia congeniale.
I materiali e le tecniche manuali, oggi spesso vengono riprodotte con inchiostrazioni digitali. Oltre a programmi specifici, come Manga Studio (di cui diversi tutor in rete sono fatti da Patrizia Mandanici), si utilizzano soprattutto Photoshop, Painter e Illustrator, che ha la virtù, non da tutti apprezzata, di portare a vettoriale il segno, riconducendolo in tracciati. Il segno dunque si trasforma meccanicamente, con correzioni di curve, ma risulta preciso e il file diventa ingrandibile infinitamente, perciò è stato sempre usato in grafica, marchi e cartellonistica.

Avendo sperimentato l'inchiostrazione e osservato alcuni autori parliamo ora di ombre.
Le ombre si dividono in proprie e portate: **ombra propria** è quella che è sul corpo, sull'elemento in questione, una zona è illuminata e un'altra è in ombra (se la luce viene da un solo punto, sia una lampada o il sole, questo è più evidente), ma, soprattutto se la superficie è curva, ci sono anche zone intermedie di penombra.
L'ombra portata è quella che un corpo proietta su un altro (il pavimento, la parete ecc...) e in genere è molto nitida e il contorno è netto.
L'ombra subisce anch'essa le leggi prospettiche; queste figure chiariranno l'essenziale, ma evidentemente, per un approfondimento occorre studiarne la teoria assieme alla prospettiva.

Se la luce è naturale (solare o lunare) il punto di luce è infinitamente lontano e i raggi sono paralleli tra loro, l'ombra è quindi della stessa misura dell'oggetto e si deforma, accorciandosi o allungandosi, a seconda dell'altezza del punto luce. **Se la luce è artificiale (una lampada) i raggi**

partono da un punto, formando un cono e ingrandendo la figura, in rapporto alla distanza della luce dal soggetto e del soggetto dal piano su cui proietta l'ombra.
Come dicevamo è importante anche l'inclinazione, rispetto al soggetto, della fonte di luce (sia lampada o sole) e del piano di proiezione; a seconda di queste variabili l'ombra si deforma allungandosi o accorciandosi. **Osservare le nostre ombre quando camminiamo al sole o quando leggiamo sotto la luce di una abat-jour ci aiuterà a disegnare.**

Niente paura! Nel fumetto non disegnamo tutte le ombre che ci sono, le usiamo in funzione simbolica (della scena e delle sue luci) e emozionale. Per le leggi prospettiche una linea verticale proiettata su una parete verticale resta sempre verticale, anche nelle ombre, ma ormai è resa valida nell'immaginazione collettiva (nel fumetto avventuroso popolare, soprattutto americano) l'ombra sbieca di una finestra, meglio se con inferriate; la si usa e la si considera fumettisticamente vera. È

• Ombre espressioniste in Spirit di Will Eisner

diventata una figura retorica del fumetto, possiamo dunque usarla, se il nostro stile e la scena lo permettono.

In realtà eliminiamo nel disegno la maggior parte delle ombre. A meno che non utilizziamo, come Schuiten o certo Moebius, il tratteggio da incisione o comunque un chiaroscuro molto modulato, normalmente le tonalità usate sono poche: bianco, nero e, se ci sono, due o tre toni di grigio, qualche sfumatura, ma dettagliare troppo le ombre appesantisce l'immagine e la rende poco leggibile, ci sono stili, dove questo è cercato, ma in questi c'è un gusto più decorativo che descrittivo delle luci.
La luce c'è e noi la sentiamo, ma va sintetizzata, tanto più se non usiamo i grigi o colori: poche ombre servono a determinare la fonte di luce, il clima e i volumi essenziali. Alcune zone buie servono a staccare e a creare spazi diversi, solo quando l'illuminazione è molto importante o particolare (una scena molto buia o una luce davvero significativa, come quella in un interrogatorio o la luce di una candela, o di un incendio) allora la si evidenzia con abbondanza di neri e di ombre e con effetti speciali. Perlopiù con le ombre si danno spessori, stacchi o zone in secondo piano, creando il clima e l'effetto di ora del giorno o di situazione, ma soprattutto accentuando la leggibilità della vignetta, a meno e nonostante talvolta vi prevalga il mistero.
Un grande maestro nell'uso delle ombre, soprattutto quelle portate, è stato Attilio Micheluzzi che, lavorando con equilibrio e personalità tra neri e tratteggi, collocava ogni cosa nello spazio e scandiva gesti e ore del giorno.

L'ombra è una questione di stile narrativo, senza dubbio, poiché Frank Miller in alcune storie costruisce tutto quasi esclusivamente con le ombre e il buio, mentre gli autori a linea chiara non le considerano mai se non nel buio più completo.
Nel fumetto in una condizione di luce normale, **non si usano spesso le ombre portate,** che obbligherebbero il disegnatore a farle relative a qualsiasi oggetto non

• Frank Miller

traslucido, si accennano solo come appoggio. Invece si mettono volentieri in momenti particolari di luce, in genere quando è tanta o quando è poca: un uomo che cammina nel deserto è reso credibile solo dalla sua ombra sulla sabbia, un fuoco proietta inquietanti duplicati delle figure sui muri.
Le ombre proprie vanno evidenziate solo su figure di grande solidità o per rendere più complesso e tridimensionale un personaggio, un elemento o in una situazione notturna ma, nella realtà, sono sempre presenti e il loro uso nel fumetto dipende dallo stile.
Nonostante quest'uso interpretato delle ombre a ogni scena che si disegna occorre chiedersi: da dove viene la luce? Perché se l'ombra può essere cancellata, diminuita, può essere pallidissima in una giornata nuvolosa o di nebbia, ma non deve essere mai contraddittoria, salta subito all'occhio l'errore, meglio far sempre venire la luce da un certo punto (dall'alto a destra per esempio, come faceva Buzzelli) quando non c'è una fonte di luce precisa, piuttosto che contraddirsi e confondere mettendo ombre a destra e a manca.
Un'ultima nota: spesso abbiamo più fonti di luce anche se non ce ne accorgiamo; una parete chiara che riflette la luce funge da fonte secondaria, come sa chi si dedica alla fotografia, anche per questo possiamo evitare molte ombre nei nostri disegni, perché spesso la realtà è rischiarata oltre che dalla fonte di luce principale da altre luci secondarie o da pareti riflettenti, come la luna. Per questo un'imprecisione nelle ombre appare più naturale.

ESERCIZIO 1

Prendi una candela accesa o una lampadina a faretto non troppo forte e copia alcuni piccoli oggetti illuminati da questa, puoi spostare la tua fonte di luce anche a diverse altezze; dopo un po' di esercizio prova anche a disegnare degli schizzi direttamente con il pennello e la china. **Oppure fai un autoritratto allo specchio, spostando la luce, come in questo esempio di Alberto Breccia.**

• **Alberto Breccia**

ESERCIZIO 2

Due pagine di fumetto. Una coppia (romantica oppure no) e, sulla spiaggia, il sole tramonta. Più tardi i due rientrano alla luce dei lampioni.

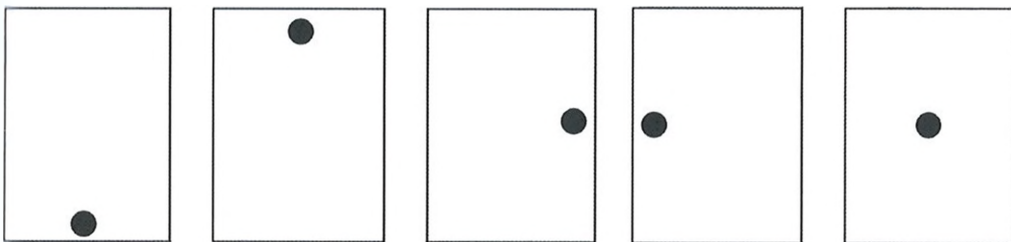
CAPITOLO 8

LA BILANCIA INQUIETA

Studio della composizione e dei pesi in una vignetta.
Ritmo narrativo e bilanciamento nella pagina e nella sequenza.
Il movimento e l'ordine di lettura.

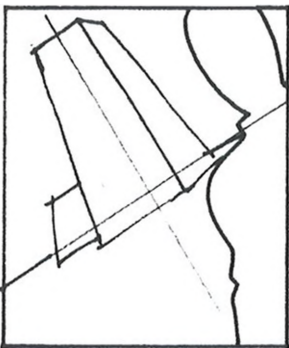
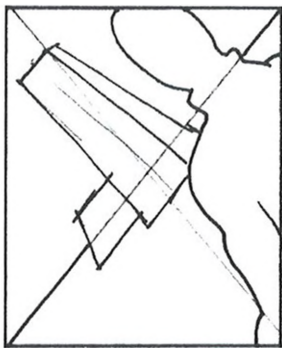
Dato per scontato che abbiamo ormai digerito, almeno in parte, le basi del disegno e del linguaggio fumettistico, dobbiamo affrontare un aspetto fondamentale, l'aspetto meno evidente al profano, ma quello che ci aiuta a raccontare in modo corretto e a creare immagini belle e forti: **la composizione.**

Qualsiasi elemento disegnato va situato correttamente nel riquadro vignetta, da solo o in rapporto agli altri elementi.
Ci sono esempi semplicissimi per capire l'importanza della composizione che si basa sul nostro modo di guardare e di leggere: ponete un cerchio nero in diversi punti della vignetta e, a seconda di dove è posto, lo sentiremo diversamente: pesante, leggero, in uscita, in entrata, dinamico o troppo equilibrato e statico, eppure è lo stesso cerchio.
Noi siamo abituati a concepire il mondo con sotto la terra, pesante, e sopra il cielo e l'aria, leggeri, perciò gli oggetti posti in basso o in alto avranno queste caratteristiche, il pallone sente la gravità, il palloncino vola, ma "vola" anche il sole che tanto leggero non è, ma appare.
Noi leggiamo da sinistra a destra, perciò da sinistra si arriva e l'uscita, verso altre pagine e vignette, è a destra, così se disegnate un uomo che corre verso destra e uno che corre verso sinistra quello verso destra corre più veloce dell'altro, perché il nostro occhio va più facilmente in quella direzione.

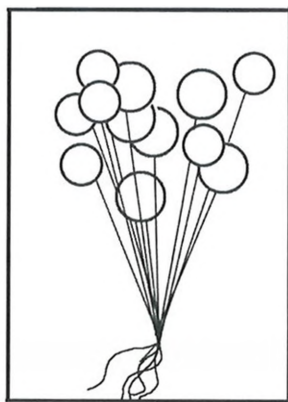
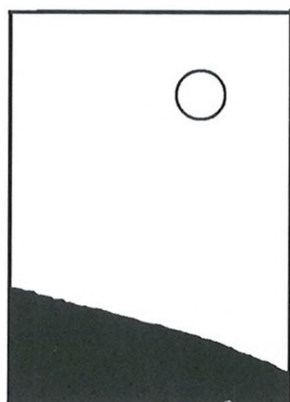
• Corto Maltese di Hugo Pratt

© Cong

Per un giapponese o un arabo non è così ma il contrario, ovviamente, per cui per noi la lettura dei manga rispettosa della direzione giapponese, per quanto possiamo farci l'abitudine, non sarà mai del tutto naturale, visto che continuiamo a leggere i testi nei balloon all'occidentale, e non la recepiremo comunque con l'occhio del lettore giapponese.
Il nostro ordine di lettura è alto sinistra > alto destra > in basso a sinistra > in basso a destra, perciò il lato destro della vignetta è un lato su cui ci si ferma e sofferma di più e tutte le cose poste su quel lato acquistano peso, vanno quindi alleggerite o bilanciate con altri elementi, e a seconda della composizione usata lo sguardo uscirà dalla pagina o ritornerà al suo interno.

Le composizioni sulla diagonale sono composizioni molto dinamiche e instabili, più veloce quella che va da "in alto a destra" a "in basso a sinistra" che l'altra, la parte centrale della vignetta è una parte statica e poco utilizzabile se non si vuole accentuare questa immobilità, per darle forza; nei fumetti supereroici si costruisce invece la composizione su un triangolo che si slancia verso l'alto, dando energia e potenza all'immagine.

La diagonale è utile per variare la narrazione, la si ottiene sia creando con gli elementi una composizione che la evidenzia, sia ruotando l'asse verticale della vignetta, con effetto drammatico e soggettivo; la diagonale è molto usata anche nei linguaggi simbolici quotidiani: nei vessilli, nei cartelli stradali (i divieti) e in varie insegne, è al tempo stesso simbolo di divieto, sbarramento da non oltrepassare e scomposizione dinamica della forma, sfugge alla gravità, è inquieta e vivace.
L'immagine costruita sulla diagonale è un'immagine forte, se non se ne abusa in due sensi: 1) troppe composizioni sulla diagonale annoiano, non

sono più forti per contrasto; 2) se si supera troppo la diagonale della vignetta nell'inclinare l'asse di una scena, l'immagine "cade" e diventa troppo instabile e poco leggibile.

Verifichiamo sempre la struttura della vignetta: per far questo dobbiamo guardarla senza perderci nei dettagli, a questo serve anche lo schizzo che si fa all'inizio (il layout), estremamente sommario, ma che è utile a distribuire e bilanciare i pesi, a dare a ogni figura il suo spazio, a prevedere i balloon, compensando subito vuoti o eccessi.

La scena non deve pendere verso un lato o avere dei pesi sbagliati, **ci deve essere equilibrio, e, a seconda della situazione, un equilibrio statico o dinamico.** Una figura grande non deve per forza essere bilanciata da un'altra figura grande, può bastare una figura piccola il cui peso venga esaltato dal vuoto attorno o addirittura il vuoto stesso. È come se si posassero su una bilancia a due bracci gli elementi che compongono la vignetta, ci vuole tanto vuoto per bilanciare un piccolo sasso, e in questo rientrano anche i pesi diversi e complementari dei bianchi e dei neri.
Prendiamo di nuovo il piccolo cerchio di prima, questo cerchio è una luna

in cielo nero, ecco che ha un peso e un'importanza notevoli, ora è un sole in cielo bianco, è importante, ma meno "pesante", ma se ora è palloncino tra altri palloncini, lo sua importanza e il suo peso si riducono molto, perché non c'è più né contrasto né isolamento a farlo risaltare.

Il nero pesa più del bianco, ma nero su bianco è meno forte che bianco su nero (attenzione a quando inchiostrate bianco su nero; se passate il contorno e poi riempite di nero, il contorno verrà inglobato dal fondo, quindi dovete tenere il contorno del disegno più esterno; per disegnare stelle o neve su fondo nero in genere è meglio usare tempera bianca piuttosto che non fare un sacco di circolini che cambieranno misura o spariranno quando inchiostrate il nero attorno).

Un elemento messo di quinta ha un grande peso e può servire a bilanciare fortemente una composizione debole, oltre ad avere carica narrativa e a creare profondità di campo.

• Mike Mignola racconta con le ombre.

Un'immagine piatta e una fortemente prospettica hanno pesi diversi e danno pesi diversi agli elementi che le compongono, un elemento piccolo in fondo a una fuga prospettica risulta evidenziato e pesa quanto quello grande in primo piano.

In genere incorniciare con altri elementi una figura la sottolinea, per questo si usano finestre, archi, alberi, ombre ed elementi diversi; a volte con strutture a cornice o rendendo compatto l'elemento stesso: la forma semplice (e magari squadrata) più ha peso, e il Batman di Miller o certe figure di Mignola sono più forti quando stanno chiuse e maestose e più eroiche, di quando combattono spezzando la loro forma.

Una figura che si apre e frammenta è struggente, drammatica, ma debole; per questo l'Uomo Ragno è figura più fragile di Batman e la sua angoscia si esprime in angoli contorti e irrisolti.

Non tutte le immagini devono essere dinamiche e forti, e nemmeno tutti i fumetti, si tratta sempre di scelte d'autore e di genere, una buona composizione può essere anche piana e comunicare in modo efficace, se si basa sulla leggerezza.
Come i neri e i bianchi, anche i colori hanno loro pesi e valori specifici; un colore forte pesa più di uno leggero, e un colore isolato come tonalità rispetto agli altri, si stacca e acquista anche lui peso. Bisogna controllare che tali effetti siano finalizzati e voluti e che non creino, invece, squilibrio.

Finora abbiamo parlato di peso all'interno delle vignette, ma le vignette si legano in sequenze e **la pagina è l'unità grafica che vediamo per prima,** nello sfogliare il fumetto, perciò subisce le stesse leggi compositive della vignetta.
La composizione non deve solo essere bilanciata per evitare squilibri e percezione sgradevole, ma soprattutto deve aiutare il lettore a seguire la narrazione, a scorrere veloce dove l'azione è veloce e fermarsi dove è bene rallentare, a volte creando un'unità autonoma della pagina, chiudendola dove termina una scena importante.
Si tratta di dirigere, di far proseguire e di bloccare o rallentare lo sguardo del lettore a nostro piacimento, guidandolo attraverso la ricchezza dei dettagli, l'ampiezza della vignetta e la composizione al suo interno.
Un grande maestro di questa tecnica è stato Jack Kirby, i suoi supereroi si muovevano assieme al lettore, soffermandosi in alcuni riquadri e balzando nei successivi sotto la sua direzione.
Kirby è diventato famoso per la sua "Grande O", un cerchio immaginario in cui racchiudeva movimenti e personaggi, costringendo il lettore a soffermarsi dentro la vignetta, per passare oltre solo dopo averne fatto l'intero giro: linee cinetiche, braccia, movimenti, sguardi, oggetti, riportavano indietro o facevano uscire da un angolo ben preciso per far entrare nella vignetta successiva da un altro ben preciso punto.
Normalmente si creano tempi più lunghi o più brevi di lettura e si porta lo sguardo seguendo una direzione da un punto a un altro.
Ricordate che un primo piano o un dettaglio si leggono più velocemente di una scena ampia, che molti elementi descrittivi servono a trattenere l'occhio più a lungo, che una vignetta stretta si legge più velocemente di una larga, anche se altrettanto vuota.
Una scena dinamica è spesso composta di vari frammenti: una lotta o una battaglia si può descrivere in un quadro d'insieme, poi si suddivide in par-

• I Fantastici Quattro di Jack Kirby

ticolari frenetici e si blocca con enfasi su figure intere, ma stiamo già parlando piuttosto di montaggio che di composizione.

Torniamo alla composizione e ai pesi degli elementi: **anche la direzione di un gesto o di uno sguardo portano a leggere in una certa direzione e quindi agiscono sulla composizione.**

Se il personaggio in primo piano guarda a destra, sarà bene che ci sia alla sua destra un po' di spazio così che non si blocchi immediatamente il suo sguardo e quello del lettore; anche se il volto fosse girato a sinistra, ma lo sguardo fosse girato a destra, è in direzione dello sguardo che ci deve essere un poco di spazio. Questa è una regola che vale generalmente anche per i ritratti fotografici e, come tutte le regole, ha le sue rare eccezioni.

Ricordatevi: le regole vanno sovvertite quando c'è un reale motivo per farlo!

ESERCIZIO 1

Disegnate una o due pagine senza testo in cui ci sia una lotta (non necessariamente guerresca) tra una figura chiara e biancovestita e un'altra più scura, vestita di nero. In alcune vignette è il "Nero" che prevale, sia nella lotta che nella composizione, in altre il "Bianco".

ESERCIZIO 2

In una pagina di almeno sei vignette, descrivete una scena in cui **due personaggi si fronteggiano**: possono essere due cowboy che duellano o due persone che discutono sedute in due poltrone opposte. Pensate anche a un dialogo e inquadratelo da punti di vista diversi, alternando la visione ora da uno dei personaggi ora dall'altro.

CAPITOLO 9

PUNTI DI VISTA

Elementi fondamentali della narrazione: campo e controcampo, soggettiva, zoom, inquadrature dall'alto e dal basso, carrellate, silhouette e tutto quello che è montaggio.

Il fumetto, continuiamo a ripeterlo, è narrazione, fatta da immagini e testi, queste immagini sono poste in sequenza; è la sequenza che fa la narrazione e in maniera assai diversa da quella cinematografica, anche se alcuni elementi e terminologie coincidono.
Vediamo, dunque, gli elementi narrativi sia all'interno delle vignette, sia nella sequenza e nella pagina.

All'inizio di questo libro abbiamo parlato di inquadrature, per chiarire immediatamente le basi del linguaggio tecnico, e anche le strutture fondamentali di ogni immagine.
Non è sufficiente per definire un'immagine dire la distanza dell'oggetto dall'osservatore, o l'ampiezza di campo, anche se raramente vengono date dallo sceneggiatore ulteriori indicazioni; **un'inquadratura si definisce anche con l'altezza del suo orizzonte,** con l'angolazione, con la composizione della vignetta e con l'aspetto psicologico di espressioni e gesti.
Ci sono immagini viste dal basso e altre viste dall'alto; perché scegliamo queste differenti visioni? Senza dubbio uno degli scopi è creare varietà, spezzare la monotonia delle pagine, ma sembra che questo non intimorisca autori come Pratt o Manara e come molti disegnatori di shojo manga, che utilizzano, come la maggior parte degli autori comici e quasi tutti quelli di strip, una visione prevalentemente piana, frontale e con l'orizzonte grossomodo a livello degli occhi di una persona in piedi.

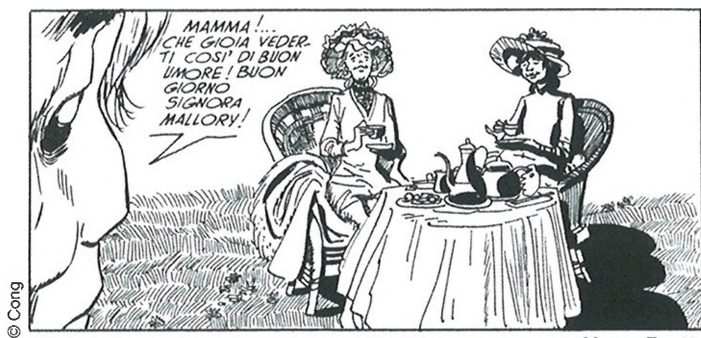
L'immagine vista dal basso o dall'alto è un'immagine più drammatica. Quella dal basso crea un punto di vista insolito, indiscreto e soggettivo che evidenzia la figura inquadrata.
Visto dal basso ognuno è un gigante, un eroe, un essere tronfio o un ditta-

tore (l'aspetto positivo o negativo, ovviamente dipende dal personaggio); l'osservatore gli è comunque prostrato davanti, in sottomissione, il personaggio è trionfante, dal basso vediamo il cielo, gli spazi, ma noi siamo piccoli e schiacciati al suolo, o magari adoranti.
Dall'alto abbiamo visioni complete, descrittive, utili per dirci nel dettaglio dove siamo, per aggiornarci sulla battaglia in corso e sulle posizioni nella scena di diversi personaggi, ma è anche lo sguardo che il grande volge sul piccolo, con magnanimità o tracotanza, il personaggio viene schiacciato, dominato; quest'inquadratura si può usare con distacco analitico o in un momento di sconfitta o anche solo di solitudine e pensosità del personaggio rappresentato.

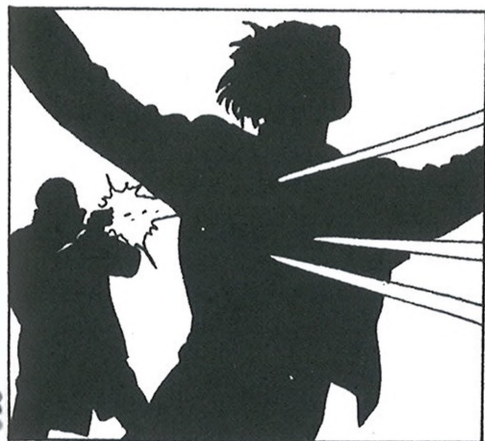
Un elemento che diventa importante nella vignetta è quello che sta in primo piano, da non confondere con l'inquadratura Primo Piano (PP), ambiguità che c'è nella lingua, il concetto è, infatti, diverso. Quello in primo piano è un elemento che è semplicemente molto più vicino al lettore, rispetto agli altri della scena che stanno, quindi, in secondo piano.
Per esempio, possiamo avere un CM con "in primo piano" un oggetto o un personaggio a quale distanza sia.
Quando un elemento è in primo piano è in evidenza, se poi è un piano ravvicinato noi gli siamo vicini, lo osserviamo, o capiamo, **siamo un poco dalla sua parte** o ne percepiamo il sentire, dunque se in primo piano c'è il volto o il busto dell'assassino in quel momento (e solo in quello) noi siamo vicini all'assassino, anche in senso psicologico; se invece è la vittima, noi lì, in quel momento, capiamo la vittima e per-

• Sin City di Frank Miller

cepiamo maggiormente la paura. Se l'elemento in primo piano è un oggetto, può essere importante alla narrazione (e così viene evidenziato) o può servire solo per creare profondità di campo.

Una variante del primo piano è la quinta, un elemento che, oltre a stare in primo piano, prosegue oltre il bordo laterale della vignetta, con ancora maggior peso sulla composizione della scena. La quinta, come la quinta teatrale, illude sullo spazio, che sembra proseguire oltre i bordi delle vignette o delle scene e dà l'impressione che il mondo continui al di là, come se fosse reale, così facendo tiro dentro a quel mondo e a quella finzione il lettore, coinvolgendolo. Ricordiamo, per una volta, un esempio cinematografico: gli enormi volti di quinta nei film di Sergio Leone, che sottolineano spazi infiniti e larghissimi alle loro spalle. Le quinte possono essere drammatiche e misteriose: lasciano solo intravedere qualche elemento che entra allora in scena, o danno la sensazione di spiare da dietro un "angolo". Spesso sono messe solo per equilibrare la composizione, e creare profondità e spazio.

• Hugo Pratt

• Alack Sinner di Muñoz e Sampayo

Ci sono soluzioni che partono da effetti realistici, ma che hanno alle spalle la cultura grafica e non quella cinematografica: **il controluce e la silhouette.** Il controluce è ben conosciuto nella fotografia, talvolta come errore: una figura alle cui spalle ci sia una fonte di luce forte appare scura o nera, se la luce è un poco laterale solo alcuni elementi risultano chiari, perché da essa colpiti; in situazioni notturne o drammatiche e dove

• Dylan Dog, disegnato da Giampiero Casertano

la luce lo permetta, si fa buon uso del controluce, la silhouette è la stilizzazione del controluce, la sua resa grafica più estrema. Nell'Ottocento era d'uso ritagliare profili o elementi decorativi nella carta nera; Principi e principesse, un cartone animato francese di Michel Ocelot, è tutto a silhouette.

Questo elemento grafico è ancora molto vivo: la figura così rappresentata è sintetica e forte, nel vederla non ci perdiamo in dettagli ma cogliamo subito l'essenziale, i gesti e le frasi dette. Perché questo funzioni bene si sceglie la posizione del corpo e il taglio dell'immagine, in modo che non ci siano elementi ambigui e non si creino forme senza identità.

Il controluce può comprendere tutti gli elementi della vignetta o "annerire" solo una parte di essi, in questo caso le figure possono stare in una zona d'ombra, ma devono sempre risultare credibili.

Ricordate: non possiamo avere mai silhouette viste dall'alto, perché non è possibile essere in controluce su un pavimento a meno che questo non sia di vetro illuminato da sotto, mentre possiamo avere figure in silhouette se sono in una zona d'ombra, come sotto a un albero o a un'arcata.

La soggettiva è la visione di una scena attraverso gli occhi di un suo personaggio. Può essere presente in una sola vignetta o in lunghe sequenze, ed è spesso usata nel campo e controcampo.

Molto utilizzata nel cinema, soprattutto nei thriller, compie la trasformazione dello spettatore in attore, "io sono l'assassino" (o la vittima o il detective...), vuoi dire che vediamo quella scena con i suoi occhi. Il personaggio normalmente non si vede per niente, ma a volte siamo semplicemente dietro a lui molto vicini, si inquadrano, da dietro e vicino, il suo

volto, le mani o le spalle, di quinta, in ogni caso non vediamo il suo volto, seguiamo invece i suoi movimenti vedendo quello che lui vede. Una scena molto rappresentativa e molto nota è quella dell'assassinio nella doccia in Psyco, che crea tensione e rende misteriosa l'identità dell'assassino: la soggettiva è usata per nascondere il volto del personaggio, che non dobbiamo ancora identificare e per creare mistero e suspence.
Spesso, nel fumetto, ci sono singole vignette che alternano a visioni oggettive inquadrature in soggettiva, più frequentemente in scene drammatiche o in quelle in cui comunque interessa l'ottica del personaggio.
Stiamo già parlando di montaggio.

Il montaggio crea la narrazione. Nel fumetto come nel cinema, il montaggio, accostando immagini in sequenza, dà la lettura della scena; nel fumetto alcuni elementi del montaggio sono rubati al linguaggio cinematografico, altri giocano sulle potenzialità e lo specifico della pagina.
Sicuramente cinematografici sono i cosiddetti "movimenti di camera" (la cinepresa): la carrellata, lo zoom e anche campo e controcampo, soggettiva, montaggio incrociato, flashback e dissolvenza.

La carrellata è una sequenza di inquadrature che ci dà l'illusione di un movimento orizzontale o verticale dello sguardo che si sposta nell'ambiente, magari seguendo un personaggio, è il contrario della camera fissa: situazione in cui la scena non cambia e solo i personaggi si muovono.
Viene spesso usata nel cinema come introduzione o come raccordo tra scene, in Shining: il movimento che accompagna all'inizio l'automobile della famiglia verso l'hotel, sostiene i titoli di testa e situa, al contempo, l'albergo dove sarà ambientata la storia, nel vuoto che lo circonda, chiarisce il suo isolamento, sottolinea la partenza degli eroi e il loro abbandono della casa, verso la storia. Nel fumetto è meno frequente o evidente.
La carrellata si può fondere nel cinema col **piano sequenza** (la lunga sequenza di scene senza mai stacco o interruzione nella visione in cui si alternano anche piani diversi: il film di Hitchcock Nodo alla gola è girato in un unico piano sequenza). Nel fumetto il piano sequenza è quel rarissimo caso per cui un'unica scena continua risulta suddivisa in più vignette, i personaggi possono comparire solo una volta o ripetersi nei diversi riquadri, spostandosi all'interno della stessa scena, ma da una vignetta all'altra; spesso è il testo a dividersi con un ritmo ben preciso nelle diverse sottovignette, si crea così una doppia lettura globale e staccata, che dilata e fluidi-

fica i tempi; ne ha fatto un uso particolare, portato all'eccesso in modo originalissimo Gianni De Luca, nelle sue versioni shakespeariane, in cui in un'unica scena i personaggi si muovono ripetendosi molte volte, quasi in un'animazione scomposta.

• L'Amleto di Gianni De Luca

Lo zoom è un semplice movimento di avvicinamento o di allontanamento dal soggetto, serve soprattutto a introdurre una scena o a farci scoprire un particolare importante. Come inizio è stato usato molto nel cinema, ma persino nel troppo studiato e odiato Promessi Sposi, l'incipit: "Quel ramo del lago di Como...", dal paesaggio geografico, fino alla stradina, a Don Abbondio e ai suoi pensieri, non è che una zoomata, con lo scopo di descriverci l'ambiente e poi di condurci al personaggio e alla sua psicologia e quindi all'azione, tecnicamente perfetto!
Si definisce nel fumetto zoomata una scena in cui l'immagine appare successivamente più vicina (zoom in avanti o di avvicinamento) o più lontana della precedente (zoom indietro o di allontanamento), in cui il punto di vista però resta invariato, sullo stesso asse, si può anche incrociare lo zoom con la carrellata, spostandosi e avvicinandosi verso il soggetto.

Campo e controcampo è l'alternanza di due inquadrature opposte, in cui la seconda capovolge la visione della prima, rispettando l'asse su cui sono poste le figure. Può essere solo un'alternanza di punti di vista oppure un'inquadratura che scopre talvolta un elemento inaspettato: qualcosa che prima era nascosto, non si vedeva, un emozionante ribaltamento dei

• Campo e Controcampo, ma anchedue soggettive, in Dylan Dog, disegni di Giampiero Casertano

nostri a priori. Molto utilizzati negli scontri tra due personaggi, campo e controcampo alternano due ottiche e due posizioni opposte (discussioni, duelli, battaglie), ma capovolgono la visione di scene anche in momenti più rilassati.

Siamo sempre rimasti, anche nel montaggio di diverse vignette, all'interno di una stessa scena o azione, ma **spesso ci troviamo davanti a diverse scene che accadono contemporaneamente in luoghi o in tempi diversi.** Possiamo raccontare due scene contemporanee scegliendo noi in che modo: prima l'una poi l'altra o assieme alternando momenti della prima e della seconda; è bello in questi casi giocare di parallelismi o contrasti, trattasi di **montaggio incrociato** e spesso le due scene si concludono in un'unica scena o in un momento importante o simmetrico. Possono essere scene di poche vignette ognuna o lunghe varie pagine; si può giocare con l'impaginazione, trovando soluzioni grafiche interessanti.
Bisogna comunque fare molta attenzione a non creare confusione nel racconto: le due scene devono essere ben distinte per ambiente.
Talvolta l'ambiguità del racconto, le false informazioni che ingannano il lettore sono, invece, il fulcro e il motivo stesso del montaggio incrociato, solo alla fine possiamo scoprire che si tratta di due personaggi o momenti diversi... gioco interessante e mai casuale.

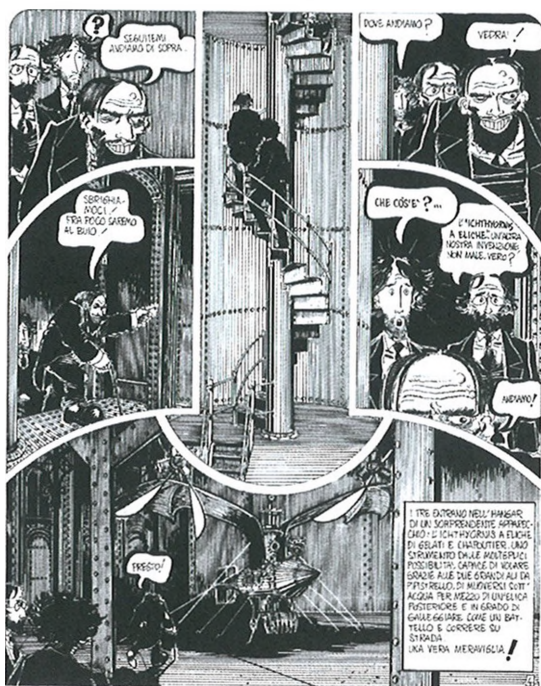
Se abbiamo una scena che si svolge in tempi diversi da quello dell'azione fin'ora seguita, si tratta di un **flashback** o di un **flashforward**, cioè di ricordi, o di momenti passati, flashback (f.b.), oppure di sogni, previsioni o di momenti futuri, flashforward (f.f.).
In ogni caso si deve far capire che questi passaggi temporali, quando non sono resi espliciti da testi o dall'evidenza narativa (personaggi all'età infantile, altre epoche storiche), e spesso anche in questi casi, hanno bisogno di segnali grafici diversi. Può variare l'inchiostrazione o il segno, o il colore. Più semplicemente si diversifica anche variando i contorni delle vignette (le linee vengono ispessite o rese tremolanti o vengono arrotondati gli angoli oppure, in casi particolari, i contorni sono resi decorativi, in tema con l'ambiente).
Serve mano leggera e buon gusto nel f.b., oggi si tende ad aver fiducia nel lettore e aiutare il cambio temporale, nel momento del passaggio con raccordi che le legano e differenziano.
Il raccordo tra scene diverse, dato principalmente dalla dissolvenza in-

crociata o in nero, è ancora un montaggio di origine cinematografica. Il raccordo è il punto di passaggio che lega, in modo fluido, due diverse scene in successione.
Nel fumetto una vera dissolvenza (scomparsa o apparizione graduale di un'immagine) non si ha spesso, sia essa da immagine verso il bianco o il nero o incrociata (fra due immagini diverse), a parte talvolta nel caso di svenimenti, o sogni al risveglio.
Le dissolvenze da soggetto a soggetto spesso nel fumetto diventano piuttosto associazioni di immagini simili: si può cambiare luogo o tempo da una vignetta all'altra, passando da un soggetto a uno simile che fa parte della scena successiva (da un bicchiere a un altro bicchiere, da un cerchio del sole alla luna, o da pioggia a pioggia o da pioggia a doccia) o da una composizione a una simile. Questi passaggi, se non sono tirati per i capelli e forzati o ripetuti, possono risultare emozionanti, creano impatto e chiarezza di lettura. Spesso non sono solo grafici, ma anche verbali: dialoghi simmetrici, frasi, nella prima scena, che alludono a qualcosa che si vede accadere o nominare nella scena successiva.

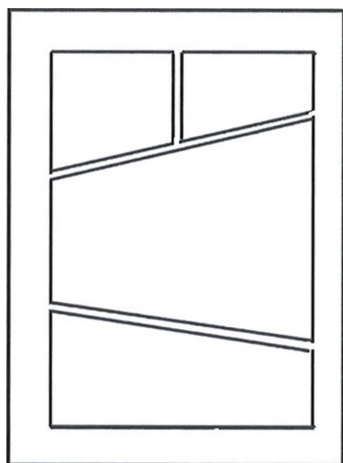
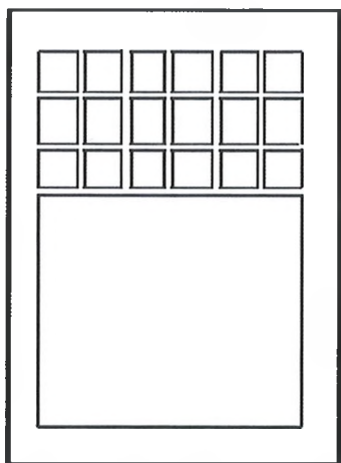
Lo specifico del montaggio fumettistico è tutto quello che attiene alla grafica e l'impaginazione, perché le vignette, al contrario dello schermo cinematografico, possono variare di altezza, di base, di forma e dimensioni, non solo ogni singola vignetta, ma le intere pagine possono muoversi con grande impatto visivo. Non tutti gli autori scelgono questa strada, il fumetto europeo sceglie tendenzialmente una narrazione più lineare, mentre quello supereroico e il manga hanno gabbie e composizioni più varie; ma anche in Europa si sono fatti esperimenti arditi: Pazienza ha rotto le righe della pagina e del segno unitario e Jacques

• Il Demone dei ghiacci, di Tardi

• Lanterna Verde

© DC

Tardi, in una delle sue prime opere, Il demone dei ghiacci, ambientato in un mondo alla Verne, compone ogni pagina del libro secondo gabbie e disegni decorativi uno diverso dall'altro, 48 pagine ognuna con una gabbia da libro illustrato, unica e irripetuta. Oggi, anche se la gabbia più o meno regolare resta ancora molto usata, sia in manga che in fumetti d'autore (Paolo Bacilieri ne è maestro), che nell'ambito dei supereroi, la varietà è molta.

La splash page, di matrice nordamericana, è una pagina che irrompe nel racconto e lo spezza, adatta al trionfo o alla sconfitta dell'eroe, all'inizio di una lotta, a una catastofe, a un momento emotivo centrale; in genere contiene una scena d'insieme, dove sfolgora un personaggio possente ed esplosivo, dove l'azione è forte; spesso è arricchita e interrotta da micro-vignette.

Anche la forma delle vignette modifica la narrazione.
Le vignette orizzontali sono panoramiche, descrivono larghi orizzonti o contengono immagini distorte a grandangolo di ambienti inquietanti, quelle verticali servono a raccontare palazzi, voli, cieli alti, movimenti verticali, dialoghi serrati, occorre saperle porre nella pagina perché rischiano di spezzare la narrazione: due o tre vignette piccole possono stare alla loro destra, da leggere dopo nell'ordine dall'alto in basso, ma è meglio che non le precedano a sinistra per non creare ambiguità nella lettura: prima leggere da sinistra a destra o prima dall'alto in basso? Freccette chiarificatrici non sono sempre bellissime e neppure dirette.
La vignetta piccola si legge più veloce di una grande, le vignette rotonde o di varia foggia, inserite tra le vignette normali o all'interno di esse, possono essere degli stacchi divertenti, così si può giocare di immagini autoriquadranti come finestre, quadri, oblò, cannocchiali, che diventano il contorno stesso della vignetta: varianti grafiche eleganti o divertenti, ma a rischio di kitsch.

Ogni tipo di fumetto ha un suo schema base, variato più o meno abbondantemente, lo schema manga base secondo l'autore di Dragon Ball e quello bonelliano non sono molto diversi, in quello francese più classico le pagine si dividono in quattro strisce orizzontali, che possono essere di altezza uguale o diversa e talvolta oblique; all'interno di questo schema possiamo suddividere in molte piccole vignette o in poche grandi a seconda dell'esigenza del racconto e dello stile personale.

• Will Eisner

Ne Il ritorno del cavaliere oscuro Miller usa tutte le possibilità di composizione della tavola, senza mai essere illeggibile, è proprio la sua varietà che dà qui respiro al racconto. Al contrario, ci sono storie in cui le vignette e i loro contorni non sono più che un limite come i lati dello schermo televisivo, o c'è chi, come Eisner, riesce a impaginare senza riquadri di vignette una perfetta sequenza narrativa.

Il racconto si arricchisce anche di questi elementi su cui giocare, ma prima di lasciarsi andare a gabbie strane, bisogna sapere cosa raccontare e come riempirle.

ESERCIZIO 1

Disegna un ricordo della tua infanzia, parzialmente in soggettiva, sii sincero, ma rielaboralo: deve diventare un racconto, non un prodotto solo a tuo uso e consumo.

ESERCIZIO 2

Fai, solo a storyboard, quattro proposte diverse di un inizio di storia, usa una storia tua oppure un fumetto, un racconto, un film preesistenti. Questi inizi avranno carrellate, zoom, ma anche uso a camera fissa con controcampi improvvisi e rivelatori, scegli tu e progetta con la matita e il foglio.

CAPITOLO 10

CHI SONO?

Ovvero, qual è il mio stile?
Analisi delle tecniche e dei linguaggi.
Applicazione degli stili in diversi generi e per un pubblico diverso.

Ne abbiamo parlato continuamente, ogni regola si può seguire o infrangere, ogni scelta è personale, basta che ci sia coerenza e chiarezza nel racconto e in quello che si vuol comunicare.

Soprattutto agli inizi, si ha paura di cambiare anche se solo si correggono errori, come se la correzione potesse annullare la nostra personalità a discapito dello stile e non fosse invece crescita e ricerca di un segno personale.
Cerchiamo spesso un modo o un genere che venda, o che piaccia, che sia moderno o che ci pare originale... troppe preoccupazioni.
I problemi sono molti, ma risolverli non è così difficile.
Probabilmente alla base di tutti questi dubbi c'è la doppia "identità" di chiunque faccia fumetti, disegni, dipinga: da una parte si pensa di essere un genio, un autore nuovo che porterà nuova luce nel settore; dall'altra ci si sente incapaci e piccoli davanti ai grandi artisti e ai nuovi esordienti di successo che vorremmo emulare.

È importante capire che qualcosa da dire ce l'abbiamo e dobbiamo coltivarla, le caratteristiche che abbiamo non si perdono così per strada, il nostro carattere non cambia facilmente, e lo stile è il nostro carattere: per esprimerlo occorre dirlo e dirlo bene, e trovarlo attraverso la cultura e la tecnica e una nostra personale ricerca.

Per raggiungere un segno personale la nostra tecnica deve essere affinata di modo che la scrittura e il disegno partano dalla testa oltre che dalla mano. Nessuno nasce professore, anche l'artista più geniale deve imparare le tecniche e un po' di modestia non guasta, occorre passione e lavoro, imparare

a conoscere i tipi di carta, i pennini, le tecniche e gli autori diversi, provare e fare, fare, fare.
Dopodiché uno si chiede: il mio scopo è mantenermi col fumetto? Se la risposta è sì, probabilmente deve confrontarsi col mercato, sicuramente deve riuscire a comunicare, disegnare in modo corretto ed espressivo; se nessuno lo capisce e apprezza forse deve modificare qualcosa, non solo perseverare nella sua strada. Se ha già un genere (o un editore) in cui vorrebbe rientrare, allora deve concentrarsi e capire quali sono quelle esigenze e lo stile più adatto, deve severamente scavare in quella direzione, che non vuol solo dire un'inchiostrazione piuttosto che un'altra, ma un linguaggio, una visione.
Se invece si desidera disegnare fumetti solo per esprimersi, comunicando a un pubblico anche limitato, farne più un'arte che una professione, il lavoro non è meno faticoso, ma si tratterà di approfondire il segno in funzione di quello che vogliamo dire, raffinare la ricerca, scoprire cose nuove, non necessariamente rientrare in canoni preordinati, ma non smettere per questo l'autocritica e l'autoanalisi.
Bisogna essere un poco severi con se stessi e non accontentarsi degli elogi degli amici, per loro è facile essere generosi: non vi pagano, non vi pubblicano e sono pieni di solidarietà se disegnano, o di ammirazione per chi disegna, se non lo fanno. Gli amici non saranno il solo vostro pubblico. Ma non abbattetevi, **l'autocritica deve portare avanti e migliorarvi, non bloccarvi**.

Disegnare dal vero, tanto, inventare dopo aver osservato, disegnare tanto, tanto a matita, sperimentare le diverse inchiostrazioni, non fermarsi alle prime difficoltà che sono tante per tutti, aggirare certi problemi di disegno (ma prima o poi bisogna affrontarli) con il linguaggio del fumetto, tutto questo è routine necessaria.
Se vi riescono meglio le automobili degli uomini o viceversa, fate una storia in cui abbonda quel che vi viene meglio.
Curate le inquadrature, osservate il mondo e i diversi autori. Fate storie con l'ambiente che vi piace di più, le cose che vi divertite a raccontare. Ma aiutatevi trovando un autore di riferimento, almeno per quella singola storia, e su quello basatevi almeno per l'inchiostrazione o per la resa di certe scene.
Correggete i vostri disegni, ma non rifate troppe volte una tavola, andate avanti, la storia che fate adesso fra sei mesi l'avrete superata, sarete più bra-

vi! Datevi dei tempi, fate storie brevi e finitele: una storia completata vuole dire un sacco di problemi capiti e superati, è un grande passo.

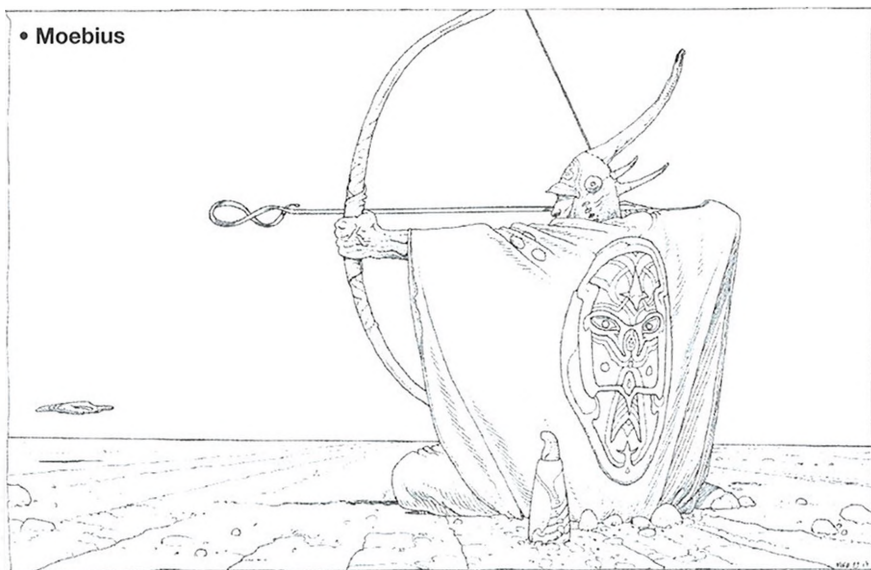
Per quello che riguarda lo stile, probabilmente vi sentite ansiosi di trovae subito il "vostro segno" o timorosi di perderlo. Pazientate, non si può puntare dritti dritti allo stile originale, quello arriva gradualmente e senza uno sforzo preciso; deriva dal lavoro fatto, dalla crescita e dalla vostra personalità.
Abbiamo cento anni di storia del fumetto dietro di noi, e molta altra arte dietro e attorno. Gli autori più bravi e sperimentali conoscono il passato, lo amano, partono magari da esso, ma non lo copiano, si evolvono. Meglio non prendere la pappa pronta dall'ultimo interprete di una scuola, ma risalire indietro, scoprire da chi è partito, che riferimenti ha, per capire meglio come fare, per essere più autonomi. È utile guardare anche alla grafica e all'illustrazione: molti fumettisti sono anche illustratori, altri fanno illustrazioni nei loro fumetti, e così pittura e grafica entrano nei fumetti.

Gli stili sono davvero tanti e sempre più misti ed eterogenei. Già nascevano nei lontani anni Venti e Trenta, segni originali e unici come quelli di Dick Tracy, di Braccio di Ferro e di Krazy Kat, che non stavano in nessuno schema, e chi invece in questi schemi ci stava, spesso li trasformava, aggiornava e faceva suoi.
Oggi gli stili sono di più e più intrecciati, ma nuove tendenze si affacciano. Ai vecchi, evolutisi, se ne sono aggiunti di nuovi, e ne hanno generato altri; impossibile una catalogazione esauriente, nel popolare e ancora di più nell'autoriale (e per diversi mercati). Proviamo a semplificare.

Da una parte abbiamo la linea chiara, con linee nette, pulite e costruite, talvolta con neri di colore (anche trame, decorazioni, retini). La linea chiara più pura ha origine nello stile liberty, nel fumetto si definisce con Tintin. In seguito la scuola franco-belga si è sviluppata con «Métal Hurlant» negli anni Settanta. Moebius, la cui linea chiara partiva dagli incisori classici, è diventato un grande maestro e ha fatto scuola, lavorando anche negli States

• Katsuhiro Otomo.

• Moebius

© Eredi Moebius

e in Giappone. La linea chiara si è evoluta in molti rivoli, quelli più "realistici" ed espressionisti, in cui entravano i neri pieni al posto del colore, con autori come Tardi e David B., dalle storie "pese" e graffianti. Stili più delicati, decorativi, da Moebius agli autori di shojo manga, che oggi sembrano prevalere, anche seguendo maestri come Otomo e Taniguchi. Talvolta troviamo stili più rapidi e disordinati, o stilizzati, come in Monkey Punch con il suo Lupin o Ai Yazawa.
Esistono molte e diverse scuole di manga che si riallacciano alla linea chiara e stanno dando vita in Europa a un nuovo segno: è importante studiarne i rimandi alla scuola europea e a quella giapponese, per un mercato in evoluzione.
Altre correnti hanno sviluppato della linea chiara il senso dell'incisione, chi più realisticamente (Enki Bilal, Milo Manara o Giancarlo Alessandrini), chi in modo più libero e vario, facendo rimescolii di segni e stilemi (Andrea Pazienza), e altre ancora si sono evolute in direzioni geometriche e con ironia.

© Cong

• Corto Maltese.

La cosa più importante è che la linea chiara si è affermata entrando in modo discreto negli altri stili e ha portato a una minor presenza di ombre e di panneggi e di chiaroscuro, ha fatto

diminuire i tratteggi ed esaltare le linee di contorno. Molti autori bonelliani, come Bruno Brindisi, ma in certo modo anche Angelo Stano, si muovono in quella direzione, interpretandola e fondendola con altri stili.

Da un'altra parte, opposta, partendo da Milton Caniff, molti autori nordamericani e argentini, tra gli anni Quaranta e Cinquanta, hanno creato una grande scuola a tutt'oggi molto influente. Una scuola forte ed espressiva, subito diventata popolare, che interpretava il cinema e la fotografia usando al meglio il mezzo fumetto: grandi pennellate grondanti inchiostro, piatte all'apparenza, con un gusto quasi orientale e astratto della china, che creavano in modo poco realistico effetti realistici solo col pennello o con pennino per il tratto e pennello per le ombre che si sono fatte sempre più astratte, dure e, in Jack Kirby, quasi metalliche. Hugo Pratt è stato indiscusso maestro, assieme ad Alex Toth, e tanta scuola argentina, che unisce grottesco e realtà, come le deformazioni di José Muñoz, le angolosità rubate alla pittura di Schiele di Angelo Stano, il dinamismo narrativo di Ivo Milazzo. Sono riconducibili alle stesse origini anche Mike Mignola e Dave McKean.

Alex Raymond, può essere considerato il disegnatore classico, interprete di tutti i generi narrativi del fumetto: avventura, esotismo, fantascienza, giallo, da Flash Gordon a Rip Kirby, caposcuola di storie ben costruite e ben descritte nel loro realismo educato. Anche Raymond influenza la scuola argentina, è il grande fumetto: tutti i neri densi deriva-

• Rip Kirby di Alex Raymond.

no, in un certo modo, da Caniff e Sickles, tutte le ombre più minute, i segni asciutti, ma descrittivi, la precisione di anatomie e panneggi da Raymond.

Juan Giménez, Paul Gillon, Claudio Villa partono da questo segno e ne troviamo persino riflessi in autori realistici come Vittorio Giardino, che pure per inchiostrazione è linea chiara.

• Fritz il gatto, di Robert Crumb.

Possiamo poi considerare il segno underground, che ribalta il discorso realistico, reinterpreta in modo solido, concreto ma più pupazzoso le anatomie, evolve in segni graffiati e deliranti (Filippo Scòzzari o lo stesso Pazienza), ma anche verso segni più stilizzati e senza tratteggi. Se Robert Crumb conosce e osserva amorosamente la realtà e costruisce in tre dimensioni, c'è chi invece usa la pagina nel suo senso bidimensionale, solido tessuto di segni e di storie, come Art Spiegelmann in *Maus*, o per ricomporvi un mondo reinterpretato e rimontato in prospettive complesse, come fa Paolo Bacilieri.

Un'altra tendenza è abbastanza chiara, quella che sorge negli anni Ottanta e che riprende i fumetti popolari degli anni Cinquanta e Sessanta, soprattutto americani, con grosso segno di pennello di contorno.

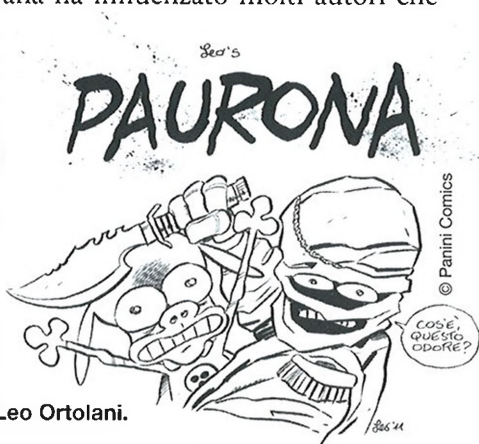
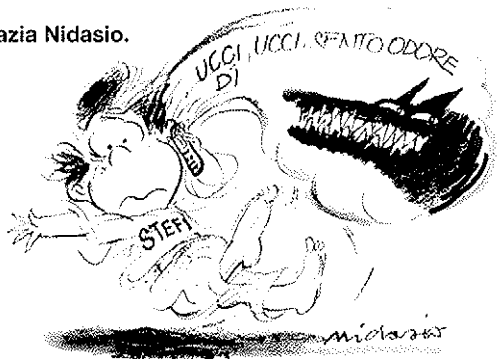
È una ricerca abbastanza intellettuale e d'autore, come quella citazionistica di Burns, ma torna a essere più facile e sorridente, come nel Batman di Paul Dini e di Bruce Timm, in Italia con Roberto Baldazzini, in Francia con segno più secco e pulito con Dupuis e Barberian o con Loustal, negli States raggiunge vette alte con gli Hernandez e poi in *Stray Bullets* di David Lapham.

• Batman di Bruce Timm.

• Lupo Alberto, di Silver.

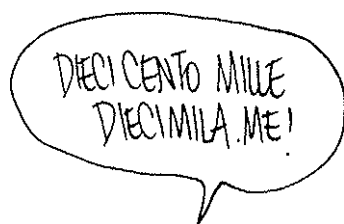
Non abbiamo parlato molto, direttamente, di disegno comico, ma molti di questi stili hanno versioni comiche o grottesche. Come già detto in precedenza, le tendenze stilistiche sono complesse e molteplici, e forse conviene, per il nostro studio, dividerle semplicemente in: disegni molto costruiti, disegni schizzati e stilizzati.
Non dimentichiamo che segno comico non corrisponde sempre a storia esclusivamente comica: Bone in America, l'ambiguità di Dragon Ball in Giappone ne sono la testimonianza, in Francia si è sviluppato particolarmente questo uso nella narrazione drammatica e avventurosa del segno stilizzato e comico (Frank Le Gall o Stanislas).
Tra i fumetti comici che hanno una struttura costruita e un'inchiostrazione normalmente più corposa e modulata c'è, in prima fila, la scuola Disney, e assieme la scuola franco-belga che vede i suoi apici in Franquin, autore di Gaston Lagaffe, e Uderzo e Goscinny con Asterix. In Italia, un autore come Giorgio Cavazzano, che tanto ha espresso dentro la produzione Disney, deve molto proprio a questa scuola francese, con cui ha collaborato e che si riconosce soprattutto nelle sue opere autonome (come *Altai & Jonson*, con testi di Tiziano Sciavi). Disneyana, ma di segno più asciutto nelle sue strip autoriali di Lucrezia, è Silvia Ziche. I due autori importanti della striscia italiana sono senz'altro Bonvi e Silver, con il suo Lupo Alberto.
Stranamente, l'inchiostrazione disneyana ha influenzato molti autori che se ne staccano come clima, spirito e produzione, come in Italia Francesca Ghermandi, o anche altri che vi si ispirano, anche se con grande libertà di tratto, come Leo Ortolani che in «Ratman» è riuscito a fondere Disney con Marvel (e Jack Kirby) e con lo stile underground.
L'inchiostrazione libera, veloce e a schizzo ha suoi esponenti in molti

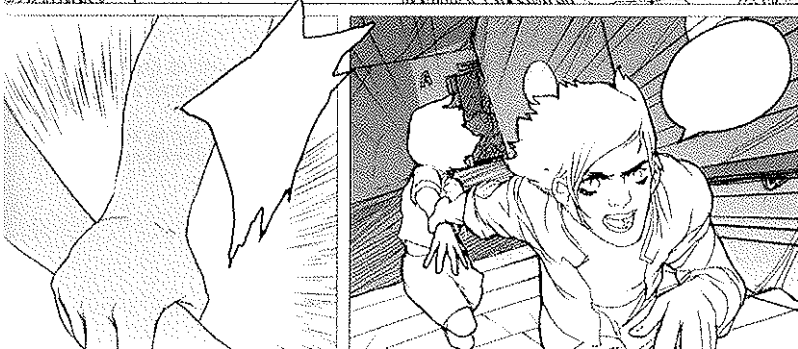
• Rat-Man, di Leo Ortolani.

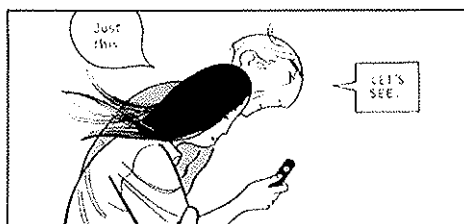
• La Stefi, di Grazia Nidasio.

autori di strip, più che di avventure: Reiser, Claire Brétécher, Vuillemin e, in Italia, con una sua dimensione davvero particolare, ironica ed emozionale, Grazia Nidasio, autrice di Valentina Mela Verde e della Stefi.
Segni più semplificati o astratti sono quelli, diversi tra loro, dei Peanuts, di Altan (autore di vignette satiriche e del fumetto per bambini, «la Pimpa»), di Quino, l'autore di Mafalda, mentre sono più corposi e tridimensionali Calvin & Hobbes, le Sturmtruppen e Lupo Alberto.
I segni comici sono spesso segni di ricerca talmente personale da sfuggire ancor più del "realistico" a suddivisioni e classificazioni (da Jacovitti a Matt Groening a Lewis Trondheim).

• Tank Girl, di Jamie Hewlett e Alan Martin.

Ma dove inserire il segno di «Tank Girl», che ha lasciato tracce sui muri per tornare nella grafica dei Gorillaz e di nuovi autori? È underground il segno con cui George Pichard ritrae la sua Paulette, il personaggio più sexy del fumetto, e, a proposito di sexy, come inserire Crepax e la sua grafica anni Sessanta, sperimentata sulle copertine di jazz? Che cosa è stato Alberto Breccia che, partito da neri densi e ombre colme di segni, arrivò a tamponi, acrilici, collage, nella sua continua sperimentazione, e come etichettare Sergio Toppi, Dino Battaglia, Gianni De Luca? **A che scuola appartengono i diversi Magnus, quello di Alan Ford e dello Sconosciuto e quello delirante di dettagli del Texone**? Dove situare Lorenzo Mattotti e i suoi pastelli corposi, se non nel mondo pittorico assieme al ben diverso Bill Sienkiewicz?

Inoltre, come ho già detto, il graphic novel ha rimischiato di nuovo le carte. È forse facile trovare risposte per Gipi, Igort, Davide Toffolo, Vanna Vinci, Zerocalcare? Tra di loro, allievi di Pazienza o del fumetto underground, c'è chi ha imparato dai manga, chi dai nuovi americani, qualche influenza dalla Francia, tutto si mescola.

Il disegno minimalista del graphic novel non è un marchio narrativo. Ci sono autori che fanno scuola: da David B. è discesa Marjane Satrapi, Sfar ha oggi molti imitatori, e ci sono linee sottili che collegano giovani e giovanissimi autori. Se Gipi ha spaccato ancora più le regole con *La mia vita disegnata male*, eredità rinnovata da Pazienza, Makkox ha inventato un segno figlio del computer e una narrazione da scroll verticale. Mentre Zerocalcare riparte da radici più consolidate, i fumetti comici francesi, Asterix, per riportarli a un segno meno pulito e più libero… Tuono Pettinato fa pupazzetti apparentemente semplici, ma con lo stile che è un marchio di fabbrica, LRNZ invece è un mangaka italiano, che si fonde con i videogames e l'illustrazione: tutto è possibile!

Nel fumetto più popolare ormai si sono consolidati ibridi euro-shojo-Disney, di grande interesse e successo, non sempre rivolti ai più giovani. Gli stili si confondono, si uniscono, figliano, restano distinte e nitide le coerenze. Un autore può utilizzare stili diversi, ma se ha carattere il suo segno emerge tra queste variabili. Oggi si guarda attorno e magari utilizza i videogiochi, il digitale e la rete, il disegno spesso si fa segno.

Il senso dello stile alla fine è trovarsi.

• In alto: Gipi.
• Sopra: Zerocalcare.
• A sinistra: LRNZ.

Resta una domanda e la lasciamo sospesa: quanto l'autore segue il pubblico e quanto il pubblico segue l'autore? Lo stile deve cambiare e quanto, per rivolgersi a un lettore diverso? Forse dobbiamo imporci, non adattarci, ma anche capire come comunicare e sapere con chi.
La ricerca di uno stile è tutta qua: trovare un linguaggio. Quello per una storia, intanto.
Ci sono autori che cambiano stile a seconda di quello che raccontano, e sono grandi autori, guardate David Mazzucchelli.
Trovatolo per una, potrà diventare lo stile per altre, si evolverà superando gli ostacoli, scoprendo pian piano quello che disegnamo meglio: le facce o i piedi, i gatti o gli aerei, un segno grosso o sottile, un disegno sintetico o ricco e dettagliato, usando biro o pennarelli o penna ottica.
Non lo sappiamo prima quello che sappiamo disegnare bene e quello che sarà il nostro segno. Solo "facendo", la mano dà al foglio, il foglio agli occhi e al cervello, il cervello alla mano e si ricomincia...
Non scopiazzate. "Lo stile è questione non di tecnica, ma di visione", sebbene Marcel Proust non leggesse o facesse fumetti, questa sua frase sta bene anche sul tavolo dell'autore di comics.

• **Tre storie e tre stili di David Mazzucchelli.**

ESERCIZIO 1

Disegna una vignetta come questa: una donna è seduta su una poltrona, e legge, dietro di lei c'è una tenda (è in una stanza, logicamente, ma di cui vediamo solo un angolo), da dietro la tenda sbuca una figura armata di pugnale e minacciosa; inchiostra quest'immagine a linea chiara, poi fanne una versione con ombre a pennello e poi varia ancora in altre versioni in uno o più stili diversi, **copia autori, sperimenta, ricalca, cambia, inventa, divertiti**...

ESERCIZIO 2

Fumetto di due o tre pagine, in bianco e nero.
Un personaggio va a letto e si addormenta, sogna e il suo sogno è in uno stile diverso, che sia un incubo o un delirio surreale o magico; sul più bello il personaggio si risveglia, torniamo alla realtà e al segno di prima, accanto a lui (o lei) c'è qualcosa o qualcuno che era nel sogno.

CAPITOLO 11

SFUMATURE E REALTÀ

Il fumetto a colori e quello in b/n. L'uso dei grigi e dei retini.
Colorazione dei fumetti, mercato e significati.
Uso del computer (anche per il lettering).

Abbiamo parlato finora quasi esclusivamente di fumetto in bianco e nero, nel capitolo sull'inchiostrazione abbiamo accennato all'uso di grigi e di retini, ma non abbiamo approfondito l'argomento.
Un fumetto dai bianchi e neri netti e uno ricco di sfumature, colori e mezzi toni, hanno impatti molto diversi e offrono diverse sensazioni al lettore e opportunità al disegnatore.
Sicuramente al disegnatore in bianco e nero verrà spesso a mancare la possibilità di esprimere una sfumatura, una luce, una morbidezza particolari, una via di mezzo... ma non dev'essere questo limite a portarci a scegliere il fumetto a mezzi toni, perché la sintesi, l'interpretazione, l'eliminazione di qualcosa a favore di qualcos'altro si fanno sempre e comunque disegnando in qualsiasi stile. Non è mai per paura che si deve fare una scelta.

Il disegno è sempre rappresentazione e interpretazione, non riproduzione della realtà. Già il solo fatto di essere bidimensionale lo allontana dal reale: anche la pittura iperrealista o un trompe-l'oeil sono rappresentazione. Il fumetto lo è molto più esplicitamente. Già il fatto che la pagina, dove diverse vignette si succedono nello spazio, crei l'illusione (attraverso la lettura) di scorrere nel tempo è finzione! Ogni immagine è tagliata in modo diverso e vista da diversi punti: rappresentazione!
L'intervento interpretativo dell'autore è ovunque: la linea non esiste nelle cose che vediamo, il grigio non è reale, ma nessun colore lo sarebbe comunque, il fumetto è abituato da sempre a queste stilizzazioni, i suoi colori erano spesso quasi segnali comunicativi: rosso, giallo, blu intenso!

Non si imita la realtà, nemmeno nell'antichità l'arte grafica è stata mai solo riproduzione, ma con l'avvento della fotografia l'imitazione è stata del

tutto superata nelle arti visive (anche la fotografia è, però, comunicazione, interpretazione e inganno, e non semplice riproduzione).
Nessun musicista si pone il problema imitativo con la musica, nessuno scrittore con le parole, **anche nel fumetto usiamo l'immagine per raccontare e non per riprodurre.**
È per questo che un autore sceglie di usare i grigi e un altro i neri e un terzo il colore: per raccontare qualcosa che solo così trova la sua espressione (e per rendere il racconto leggibile al meglio, dunque c'è l'uso del colore per i bambini, almeno quelli piccoli).
I grigi danno maggiore importanza al clima della storia, più morbidezza, o possono accentuare i dettagli e gli elementi tecnici e i volumi.
I grigi dati a pennello scaldano il disegno, quelli a retino di solito meno; più la retinatura meccanica è evidente, più giochiamo di rimandi ironici e distaccati dichiarando: stiamo facendo fumetti, non è realtà! Una scena grigia e sporca di segni ha clima diverso da quella con un grigio piatto: è segno e non disegno.
Più i grigi sono fini e soffusi, usati per ammorbidire, per dare profondità atmosferica, più il racconto si vuol fare convincente, sentimentale, concreto.

Certamente ci sono anche motivazioni di stampa (il tipo di carta, per esempio) o legate al soggetto, che spingono maggiormente un disegnatore in una direzione, ma è bene stare in guardia da eccessivi tecnicismi. La nebbia si può rappresentare con qualsiasi stile di inchiostrazione e così il sole a picco, sebbene alcune tecniche siano più confacenti all'uno o all'altro; è piuttosto uno stato d'animo "grigio e monotono" che può richiedere un segno particolare, non lo stesso che magari è adatto a una storia dura e noir oppure lieve e ironica.
Ma è soprattutto la sensibilità dell'autore, non la sua carenza o abilità tecnica, che porta a scelte cromatiche e stilistiche.
Se insistiamo su questo punto è perché l'autore esordiente ha sicuramente molte più difficoltà, in apparenza, a inchiostrare con neri netti (che impongono scelte nette) che con mezzi toni, che servono da escamotage; abbastanza illusorio, perché l'uso dei grigi, in apparenza tecnicamente più semplice, comporta altri problemi.
Il problema fondamentale di chi usa i mezzitoni è sapere quando fermarsi. Quando cominciamo a scomporre la realtà in bianchi e neri è certo difficile stabilire che cosa diventa decisamente bianco e che cosa decisa-

mente nero. Questa estrema stilizzazione porta in sé già una soluzione: quando invece cominciamo ad attribuire i grigi, si aprono dinanzi a noi infinite possibilità interpretative e comparative: se questo è grigio, allora questo è un grigio più chiaro, se questo è bianco, questo lo è di meno, mettiamo un po' di grigio anche qua... Fermarsi è difficile, usare poche tonalità di grigio è difficile, ma occorre imporselo, lavorando di piani e stacchi. Tecnicamente i grigi a mezza tinta si possono dare con acquerello o ecoline (colori ad aniline) grigio, è facile con i pennarelli tipo Pantone, e, infine, con la china solida cinese, in tavolette che si sfregano su un'apposita pietra contenente dell'acqua, che dà bei risultati, artistici. In ogni caso la carta da usare dev'essere buona: la Fabriano 4, molto usata nel fumetto, va bene per i neri decisi, ma non assorbe in modo uniforme e macchia i grigi, bisogna passare a carte adatte all'acquerello, come le Schoeller o le Canson.
Oggi, più facilmente, se non si ha un segno decisamente pittorico, alla Gipi, i grigi si danno al computer, che siano piatti o no. E digitali sono diventati pure i retini (quelli a mano sono intriganti, ma ormai si trovano solo acquistandoli dal Giappone). Un uso molto ricco dei retini è presente soprattutto nei manga, da noi il retino, che era stato abbandonato come effetto tipografico dei tempi andati, è tornato come scelta raffinata. Un bell'esempio lo si trova nei «Nathan Never» disegnati da Patrizia Mandanici, che oggi utilizza il programma Manga Studio (e ne ha spiegato l'uso nel suo blog).

• *Vagabond*, di Takehiko Inoue.

Perché colorare un fumetto?

Proprio alle origini del comics, Yellow Kid nasce per attrarre un pubblico vasto e popolare con grandi immagini a colori; dapprima ci si provò con riproduzioni d'arte, poi con questo personaggio vestito di un vivace camicione giallo (colore che stavano sperimentando nella stampa): insomma l'immagine facile e popolare nasce a colori. Il colore è sempre di grande effetto e leggibilità; se pensiamo di aver superato la fase del selvaggio che vede il colore come magia, guardiamo l'effetto che fanno oggi sul pubblico, non certo i colori piatti e a volte grezzi di Yellow Kid, ma i colori complessi e ad effetto di fumetti come quelli di Massi-

miliano Frezzato o nell'opera di Barbucci e Canepa o gli acquerelli (classici e accademici) di Alex Ross. Stiamo parlando di chi del colore fa arte della comunicazione, ma anche di un effetto di stupore sul lettore, per gli effetti cromatici ottenuti.

Il colore piace di più, si fa leggere: in teoria il fumetto a colori vende di più, ma se il colore sta dentro al disegno, ne è parte integrante.

In Francia il colore regna in tutti gli albi, o quasi: solo i recenti "roman bédé", cioè i graphic novel, sono in bianco e nero o con un secondo colore.

In America è a colori il fumetto popolare, che con le grandi tirature non ha problemi economici e usa tranquillamente una colorazione su carta povera, invece la quasi totalità dei fumetti sperimentali o d'autore sono in bianco e nero o con solo un secondo colore.

In Italia il fumetto popolare, guidato dalle produzioni bonelliane con tante pagine a basso prezzo di copertina, è in bianco e nero, ma gli speciali vantano il colore, e «Orfani» ha creato una piccola rivoluzione, nel genere. La maggioranza di romanzi grafici sono in bianco e nero o con un secondo colore, ma non pochi sono in quadricromia, dipende dai costi, ma anche dall'autore e da quanto il colore sia necessario all'opera. Manuele Fior o Gipi usano magnificamente il colore e in modo strettamente collegato al racconto.

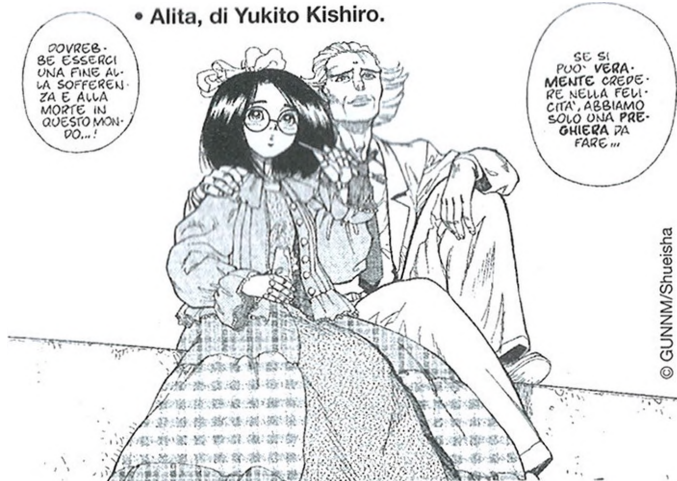
In Giappone il bianco e nero regna sovrano, con i suoi grigi e i suoi retini, e sono molto rari, ma elaborati e accattivanti, i prodotti a colori.

Praticamente quasi ovunque nel mondo è a colori il fumetto per bambini, attraente e più facile da leggere.

A parte questioni precisamente tecniche e legate di volta in volta alla produzione, il colore non dovrebbe essere un riempitivo, un modo per non affrontare il problema dell'inchiostrazione e delle ombre, ma un'esigenza espressiva nostra o legata al racconto.

• Dylan Dog, disegni di Freghieri.

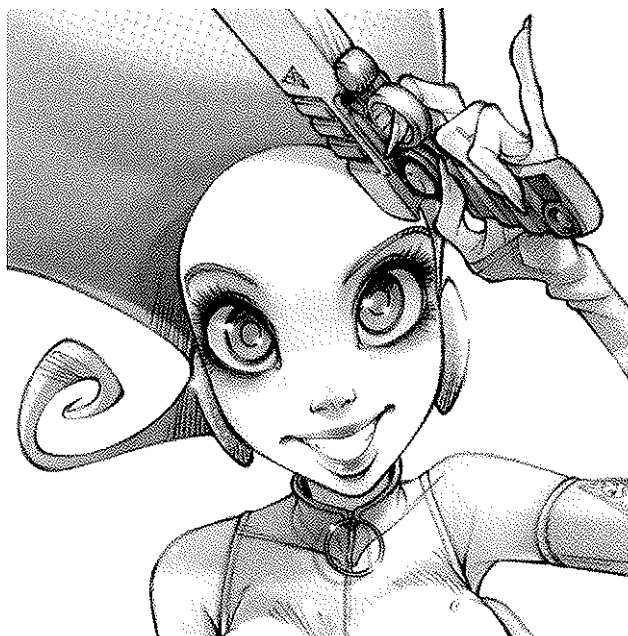
• Daniel Clowes.

• Alita, di Yukito Kishiro.

Della teoria del colore, complessa e ampia, accenneremo solo agli elementi base, per avere un linguaggio comune.
Il colore è dato dalla luce, senza luce non esiste; la luce (bianca, ma composta di tutti i colori dell'iride), riflettendosi su diverse superfici composte di diversi pigmenti e materie, viene in parte assorbita e in parte riflessa, è quella che viene riflessa che viene vista dal nostro occhio, perciò quello che noi definiamo un oggetto rosso assorbe tutti i raggi sul blu e verde e riflette quelli sul rosso, un oggetto "nero" assorbe tutta la luce, uno bianco la riflette tutta (per questo gli abiti bianchi d'estate sono più freschi).
Ci sono tre colori base (fondamentali) di luce e tre colori fondamentali di materia, in ogni caso i colori si possono sommare creandone altri: la somma di tutti i colori di luce dà il bianco (per addizione di luce), la somma di tutti i colori a pigmento dà il nero (per sottrazione di luce).
Gli schermi del televisore e del computer proiettano luce colorata, il sistema è RGB (Rosso Giallo e Blu) e si utilizza per i lavori a video.
Per quello che riguarda i fumetti su carta, la colorazione a pigmenti è quella della stampa, anche se usiamo il computer per colorare, la destinazione finale resta quella cartacea, **il sistema usato è il CMYK (Cyan, Magenta, Giallo e Nero), il nero non è uno dei tre colori primari che formano tutti i colori, ma viene aggiunto nella stampa per dare più incisività e leggibilità all'immagine.**
I colori ciano o cyan (azzurro), magenta (rosso/rosa) e giallo sono i colori primari da cui nascono tutti i colori di sottrazione, cioè a pigmento.
Ogni colore primario ha un suo complementare, composto dagli altri due (il magenta ha come complementare il verde = giallo + cyan), i colori seguono schemi precisi e vari per equilibrarsi e compensarsi, le combinazioni tonali di tinte sono ricche e complesse.
Per capire i colori e come si compongono non resta che sperimentare

direttamente, usando tre boccette di Ecoline con i colori primari, mescolandoli goccia a goccia e diluendoli con acqua, o provando al computer, su Photoshop, a variare le composizioni di un colore.
Questo è il metodo più diretto. Ma se andate su Photoshop (o altro programma equivalente), cliccando sul quadrato di colore, osservate nella finestra che si apre le variazioni ottenute modificando i valori nell'ultimo colonnino, quello CMYK, capirete come il rapporto funzioni.

Ma torniamo al colore nel fumetto.
Abbiamo parlato di un secondo colore, alternativa al fumetto in bianco e nero o con grigi, ma ci sono anche storie che, pur a colori, usano una gamma molto limitata, in tutto il racconto o per scene, a volte solo 5 o 6 colori e qualche densità diversa. Anche il fumetto che vi appare variamente colorato, spesso, si basa in genere su pochi colori base, e su gradazioni in tono all'interno di un gruppo di pagine o di una sequenza. Il fumetto a colori spesso cerca, più che la descirizione del colore naturale, il colore di luce ambientale e lo fa per esigenze di chiarezza narrativa, ma anche come esigenza espressiva. Anche in fumetti all'apparenza più naturalisti, come quelli di Massimiliano Frezzato o Vittorio Giardino, il colore è strutturale alla storia, fa parte del racconto, e quello che prevale è il racconto stesso e il clima più che i singoli elementi.
Certa nuova scuola francese da Sfar al Trondheim de *La fortezza*, o l'americano Mignola con rossi sfavillanti e colori intensi bilanciano i neri pieni. Un uso del colore forte e accostato a un segno forte serve da bandiera per identificare personaggi o azioni, e per coinvolgere con la sua violenza emotiva. Alcuni autori usano colori più onirici o simbolici, altri usano tonalità basse, quasi monocrome, come quelle usate in *House of Secrets* di Seagle, Kristiansen e Hojgaard. Stiamo parlando di colorazioni di disegni in cui il tratto è nero e comunque, sia piatte, sia sfumate, tutte a sostegno di un disegno eseguito prima: propriamente "coloriture". Ma abbiamo autori che lavorano direttamente col colore, come Lorenzo Mattotti o Gabriella Giandelli o Manuele Fior, usando matite, tempere, acrilici, colori a olio o supporti fotografici, in una direzione pittorica, ma anche molte tavole di Pazienza (non quelle ricolorate), dove i pennarelli, dai professionali Pantone a quelli da supermercato, esplodono in disegni e forme, fino al suo *Campofame*.
Sono tanti gli autori di cui parlare, ma vogliamo evidenziare solo quanto siano grandi e diverse le possibilità espressive del colore nel fumetto, che sia

un aspetto di supporto al disegno, di completamento e arricchimento del clima della storia, o che sia solo colorazione facile e che semplifica la lettura dei diversi elementi e piani, oppure che sia forma pittorica senza distacco tra segno e colore.
Tecnicamente parlando, scegliamo tra colorare a mano o al computer, ma il problema che conta è sempre "come" farlo.

Nella colorazione a mano il risultato resta fisicamente più caldo, irregolare, casuale, con effetti materici e con piccoli ritocchi e definizioni diverse. Molto bello se controllato magistralmente, ma spesso più difficile e confuso, **con rischi di minor leggibilità e di appesantimento nel fumetto, composto di tante vignette.** Una volta scansionati poi i colori non sempre risultano uguali alla nostra colorazione, e vanno regolati e corretti. Gli scanner degli autori possono essere ottimi per il bianco e nero, difficilmente lo sono per il colore, per il quale servono scanner professionali.
Al computer possiamo avere colorazioni molto pulite e regolari, utili per il fumetto a tinte piatte, ma anche altri esperimenti più creativi, effetti particolarissimi come quelli della scuola di Barbara Canepa e Emanuele Tenderini, o colorazioni che imitano oli, tempere e gessetti (ormai molti illustratori usano tecniche digitali con risultati pittorici e materici). Se conosciamo bene il mezzo, possiamo controllare di più il risultato in stampa, perché il colore è già sul file, da cui viene fatta la pellicola, e non deve essere fotografato o scansionato, quindi abbiamo un passaggio in meno.

• ***Sky Doll*, di Alessandro Barbucci e Barbara Canepa.**

Fino a qualche anno fa il colore veniva dato a mano da coloristi specializzati o dal disegnatore stesso, ad acquerello, a ecoline o tempera, meglio se sul retro del foglio (lavorando sul tavolo luminoso) o sugli "azzurri" o

"calcopallidi", cioè stampate del tratto nero in colore azzurrino e, solo nel caso di colorazione a tempera, anche su pellicola trasparente sovrapposto alla tavola, questo perché il segno nero fosse riprodotto nitido.
A mano, le tecniche più usate sono acquerello ed Ecoline, quando si colora su un tratto nero. Diverse le tecniche se il colore invece fa parte strutturale del disegno, come nel caso di Mattotti che usa principalmente pastelli a cera. Anche acrilici e tempere sono amati, e possono essere mescolati: tecnica mista.

Ora la maggior parte dei disegnatori e coloristi usa il computer, che non è particolarmente più veloce della colorazione a mano, ma che permette maggior controllo, facilità di correzione (molto utile), toni più puliti e brillanti e tecniche diverse e varie.
Se l'acquerello ha ancora un suo appeal e una sua unicità ci sono tecniche invece totalmente sostituite dal computer o effetti originali legati solo a questo mezzo.
L'equivalente della vecchia colorazione piatta a tempera, poi, è più convincente fatta al computer, visto che lo scopo era quello di avere campiture di colore piatto, con o senza ombre. L'aerografo, tecnica lunga e che richiedeva continue mascherature, ha trovato nel computer un esecutore più rapido e preciso, inoltre in digitale è più facile far coesistere gli effetti e i pregi di tecniche diverse.
È più semplice anche l'inserimento di fondini o textures scansionate e riportate nel disegno. Il collage è diverso a mano, ma al computer l'unione di diversi elementi e la loro rielaborazione offre nuove interessanti soluzioni, e così anche per l'inserimento di foto e loro ritocchi. Certamente Dave McKean ha esplorato molte possibilità sia usando il computer che lavorando in modo tradizionale. Fantasia e sperimentazione!
Ma torniamo al computer, il programma più usato per la colorazione è senza dubbio Photoshop, e non è questa la sede per insegnare ad usarlo. Con qualche consiglio di chi lo utilizza e seguendo i tutorial disponibili in rete, potrete ottenere tutte le informazioni base per usarlo.

Ma se avete disegnato a mano... prima di colorare un fumetto occorre importare l'immagine: si inizia scansionando con lo scanner il disegno originale, al 100%, cioè nella stessa misura dell'originale, e a 300 dpi in scala di grigio. Si trasforma poi il sistema da scala di grigio in CMYK (quadricromia), si crea un secondo livello bianco in "moltiplica" sopra a quello

del tratto e lì si colora con i vari strumenti, soprattutto pennello, matita e secchiello. Con nuovi livelli sovrapposti si creano ombre, fondi, effetti di luce o altri curiosi (mi ripeto: sperimentate!).
Per la colorazione al computer, faremo in questa sede solo qualche rapido cenno. Tre consigli tecnici base:
1) Se pensate di andare in stampa, colorate sempre in quadricromia, eviterete tristi sorprese. Mentre portare da quadricromia a RGB non stravolge il lavoro, il contrario sì.
2) Separate sempre il livello del nero (il disegno) da quello del colore, poi potrete usare altri livelli, per ombre, luci, effetti... ma alla base utilizzate almeno sempre due livelli: quello del nero posto normale e sopra il livello per colorare (riempito di bianco) in "moltiplica". Questo uso dei livelli è fondamentale, per non lasciare buchi bianchi, non coprire il nero con il colore se non volete, colorare il tratto se vi interessa, e inoltre correggere e modificare sempre sia disegno sia colore.
Tenetevi sempre una copia con i livelli separati.
3) Il file sia sempre a 300 dpi nel formato originale o leggermente maggiore di quello della (probabile) stampa. Dalla scansione alla colorazione. Se dovete ridurre **per il web** lo ridurrete a un formato adatto (usate l'opzione "salva per il web"), ma non perdete il file "grande", fate sempre copie durante le varie fasi di lavorazione, o usate un sistema di backup che archivi da solo il vostro lavoro, come Timemachine della Apple! Quanti autori piangono su francobolli di tavole enormi perdute...

L'uso di filtri e di trucchi prefabbricati, che creano più errori che begli effetti, è molto amato dagli esordienti, ma va evitato, o almeno limitato e controllato.
Si possono fare molte cose lavorando sui livelli e sulle trasparenze e il segno nero può essere colorato se lo si importa su un nuovo canale, richiamandolo e colorandolo successivamente sul livello colore. Si possono usare velature, effetti di luce, sovrapposizioni, i giochi sono infiniti. Ma all'inizio si raccomanda la semplicità, per imparare non solo a padroneggiare il mezzo tecnico, ma la comunicazione con il colore.
Detto questo, la maggiore difficoltà resta, non la tecnica, ma l'aspetto estetico della colorazione, la gestione di luci e ombre e il risultato in stampa. Se anche l'originale colorato a mano non corrisponderà poi esattamente alla stampa, dobbiamo ricordare che il maggiore controllo sui colori al computer lo avremo solo dopo un po' di esperienza di quadricromia e

dopo aver visto gli effetti in stampa di alcune colorazioni.
Conviene far settare lo schermo, in modo da avere una qualche garanzia sulla corrispondenza dei colori, e ricordarsi sempre che lo schermo è luminoso e la carta no. Sullo schermo tutto splende.
Una colorazione usuale della pelle non abbronzata va da un pallido 15 di magenta e 20 di giallo, a un 25 di magenta e 30 di giallo. È meglio non usare i colori al 100% di saturazione, perché troppo pesanti, e si staccano dal resto creando dei veri buchi, a meno che tutta la pagina non sia impostata su toni saturi. Osservate sempre bene che ci sia un clima omogeneo tra gli elementi e che gli sfondi semmai siano più pallidi, per dare profondità.
Probabilmente alla prima stampa (vera, non quella della stampante) resterete delusi, normale. Nessuna riproduzione né da carta né da video sarà identica all'originale perché dipende da molte variabili: inchiostri e carta.
Ricordiamo che nel fumetto è quello che viene riprodotto che conta, è quella l'opera: il disegno originale è come la lastra per l'incisore, dunque non abbellite un originale di cose che in stampa non risalteranno.

Nella colorazione, la difficoltà maggiore consiste nel creare ambienti omogenei e non accostamenti casuali di colori e nel far risaltare alcuni elementi rispetto ad altri, ma a blocchi sensati: per esempio non la camicia di una persona, ma la persona intera. Per ottenere questo dobbiamo studiare i pesi dei colori e le tonalità, ma anche avere il controllo della luce di una scena, dunque lo stesso problema che ci ponevamo per il bianco e nero.
Quando si colora a mano con colori ad acqua, può essere d'aiuto creare su tutta l'immagine o su una parte omogenea di essa (il paesaggio, escludendo il cielo o la figura in PP) una leggerissima stesura di colore giallino, se la luce è diurna e calda, azzurrino, se più fredda e serale. Questo aiuterà a creare uniformità di toni o a staccare un elemento (l'azzurrino allontana in profondità, il giallino scalda e ravviva). Lo stesso effetto si può fare usando un livello colorato trasparente, in digitale.
Un'esperienza di colorazione manuale ci aiuterà a visualizzare la tavola nel suo insieme per poi passare, se si vuole, alla colorazione al computer.
Il fumetto a colori e quello in bianco e nero hanno storie e comunicazioni differenti, come abbiamo detto, ma spesso la scelta è obbligata dalla richiesta dell'editore. Ma ripetiamo: il fumetto in bianco e nero evidenzia in genere il suo carattere narrativo ed essenziale e, quale che sia il segno, tende a usarlo come frase di un linguaggio, come segno di scrittura funzionale alla

storia. Il fumetto a colori approfondisce soprattutto il clima del racconto e l'ambiente, dà sensazioni, rallenta il lettore più attento ai pensieri o alla scena che ai fatti.

Anche il lettering, il testo dentro ai balloon, o le onomatopee che si inseriscono dentro o fuori i balloon, sono importanti nel fumetto. Saperlo usare bene vi aiuterà, altrimenti affidatevi agli specialisti.
Il lettering viene scritto a mano dagli autori stessi o da letteristi, essenziale è sempre la leggibilità, poi è importante il carattere scelto, che si deve intonare al disegno. Oggi lo si scrive spesso al computer, ma ancora a mano sono scritte le maggiori produzioni italiane (Bonelli e Disney, per esempio).
In ogni caso, sia a mano che al computer, occorre prestare attenzione ai diversi canoni estetici, e, prima di tutto, all'immediatezza della lettura.
Il lettering deve stare in nuvolette il più possibile vicine al personaggio che parla o pensa e che devono essere disposte rigorosamente nell'ordine di lettura: da sinistra a destra e dall'alto in basso, meglio se poste nella parte più alta della vignetta, mai su o sotto i piedi del personaggio. A mano si disegnano con l'ellissografo, in ellisse perfette o accostate in parte al bordo della vignetta; le pipe (le punte che escono dal balloon e vanno verso la testa di chi parla) non devono mai incrociarsi, o creano confusione.
Al computer, con Photoshop, si possono fare (su un livello diverso) creando un'ellisse, bianca, aggiungendo un triangolino come pipa, e poi, creando un bordo nero sottile a tutta la figura. La pipa deve essere volta verso la testa di chi parla, le nuvolette è bene che stiano perlopiù nella parte alta della vignetta.
Il testo, abitualmente in stampatello maiuscolo, viene ben allineato su righe invisibili, con spaziature regolari; per farlo a mano si usa, in trasparenza, una griglia sotto al foglio o una riga su cui la penna batte alla base delle lettere. Le altezze dei caratteri vanno da 2 mm e mezzo a 4 mm, a seconda della misura dell'originale e della misura di stampa, e con un'interlinea di 1 o 2

• Pogo, di Walt Kelly.

mm; il segno deve essere piuttosto omogeneo, le parole ben divise tra loro e distanti dai bordi della nuvoletta.

In alcuni casi il lettering viene differenziato: quando è gridato è più grande o più spesso (in grassetto), quando è sussurrato è più piccolo, quando è una citazione o una frase detta con un altro tono o di particolare importanza, la si scrive in corsivo o in grassetto.

Alcuni autori hanno usato la scrittura con fantasia e umorismo per caratterizzare parlate e personaggi diversi (come i Goti in Asterix, il cui lettering è in carattere gotico, o le follie grafiche nel Pogo di Walt Kelly).

Insomma, anche il lettering non è parte passiva e piatta del fumetto.

Oggi il lettering è fatto più spesso al computer (alcuni autori che lo fanno manualmente, creano delle loro font personalizzate al computer, per le edizioni straniere), ma al computer valgono le regole e la cura di quello manuale, c'è più leggibilità data dal carattere meccanico, ma anche un rischio di monotonia. La scelta del font deve essere accurata, e a tal proposito imparate subito a non usare mai il "Comic Sans", un carattere vecchio e abusato che purtroppo compare ancora spesso nelle tavole degli esordienti e che è temuto e deriso da tutti i fumettisti. Cercate comunque un carattere asciutto e leggibile, adatto al vostro disegno e non troppo rigido e "stampato", ci sono siti da cui se ne possono scaricare gratuitamente, o con piccole cifre.

I testi esterni al balloon – grida, suoni, onomatopee – vanno curati molto graficamente o utilizzati con parsimonia, devono integrarsi con il disegno, ma essere anche geometrici e leggibili; è bene costruirli entro due linee parallele o convergenti o spezzarli inscrivendo le varie lettere in rettangoli. Disegnarli bene è un'arte che si va perdendo, ma sarebbe opportuno inserirli in modo armonioso col proprio stile. Altrimenti si possono elaborare al computer, ma "a mano" con Photoshop.

Spesso non è l'autore che scriverà il lettering per la stampa, perciò quando non sa scriverlo bene, è il caso che lasci solo gli spazi o le nuvolette da far riempire ad altri, magari scrivendo, indicativamente e chiaramente, a matita i dialoghi nelle nuvolette per far leggere la storia a chi lo propone.

Disegnata, inchiostrata (colorata) e letterata, cosa manca alla pagina di fumetto se non la stampa? Quello che ci vuole dall'inizio perché tutto possa accadere: l'idea!

ESERCIZIO 1

Disegna e inchiostra una pagina a fumetti, o scansionane una di un autore che ti piace e stampala su un foglio che regga i colori ad acqua (un F2 o uno Schoeller leggero). Ora colorala prima solo con due colori (e le loro varianti tonali), poi con i tre colori primari e i loro complementari, puri o poco diluiti.
Questo esercizio fallo su carta e, se vuoi, poi ripetilo al computer.

ESERCIZIO 2

Disegna una scena o una breve sequenza e colorala (con la tecnica e il mezzo che preferisci) poi con effetto diurno e con effetto notturno.

CCCcomicrazy COMICRAZY

A.C.M.E. SECRET AGENT

ADAM WARREN PRO ABCFGHILNQVZ

ANIME ACE 2.0 BVSTRDUVZ

blemished abcd ABCD E FGHILMNOI

COMICS**ABCDELN**ADBCRSTVZUP

denne Marker abfpertswqQ LM

Dave Gibbons Lo...CBAVEIBZ

YELLOWJACKET

ALEX TOTH

CAPITOLO 12

L'INVENTORE E IL LADRO

Come scrivere storie a fumetti.
Metodi per inventare storie e come passare
dall'idea a un fumetto.

Questo capitolo non può insegnare a scrivere correttamente, dovrebbe avercelo insegnato la scuola, ma occorre esercitarsi da soli:
1) Leggendo fumetti, racconti, romanzi e magari anche saggi e giornali e istruzioni per l'uso e cartelli per strada, leggere tutto quello che ci capita.
2) Scrivendo un po' tutti i giorni, quello che vediamo dalla finestra, descrivendo le persone che conosciamo o quelle che incrociamo per strada, i dialoghi che sentiamo fare, le cose che pensiamo quando siamo soli, i ricordi che ci vengono in mente, le fantasie un po' assurde, i film che abbiamo visto, le storie che vorremmo che altri avessero scritto o che scriveremo un giorno... scriviamole ora.
Portare con sé un quadernetto e una penna per gli appunti è la regola di un buon fumettista, un quadernetto per scrivere era sempre in tasca di Luis Stevenson, assieme a un libro da leggere.

Questo è teoria, progetto, ma se poi capita che bisogna fare un fumetto di otto pagine da far vedere in giro o dobbiamo proporre a un giornale specializzato delle idee che si intonino al suo contenuto? Restiamo a guardare il foglio bianco e ci chiediamo: "Da dove mi verrà un'idea? E sarà originale?".

Dicono che tutto sia già stato scritto, dicono che le storie che si possono raccontare sono solo un numero limitato, forse trenta, che le altre ripetono queste, perché allora si scrivono nuovi libri?
Perché ogni storia è un'altra storia, perché è vero che tutte le storie sono state scritte, ma è anche vero che da storia nasce storia, che le storie si evolvono e seguono i tempi e che spesso il racconto è costituito da emozioni e personaggi, non solo da fatti.
Ma come trovare un'idea di partenza?
Chi scrive storie è alternativamente e contemporaneamente un inven-

tore e un ladro: crea storie, trova idee, inventa intrecci, ma anche ricalca racconti, prende spunto da altre storie, le trasforma e rielabora schemi fissi.

Il ladro

Ogni storia è semplificabile nella sua struttura, più la semplifichiamo e più diventa generica e irriconoscibile, ma ogni storia è anche caratterizzata da elementi forti, prendiamo ad esempio una fiaba: *Cappuccetto rosso*. Il personaggio A parte per andare da B e disobbedisce al divieto di C, incontra D che lo inganna e che elimina prima B e poi A, con un altro inganno; finale optional: E uccide D in tempo per salvare A e B.
Elementi forti: un abito o un elemento rosso, il cestino (elemento femminile), l'infanzia, il bosco (simbolo di paure e misteri, di crescita e di sessualità), il lupo come elemento sessuale e inquietante.
Da alcuni di questi elementi e dallo schema possono nascere varianti infinite e interessanti.
Le fiabe, come e più di altre storie, hanno questa forte struttura narrativa che in genere passa per azioni base: le funzioni di Propp.
Vladimir Propp studiò la fiaba di magia popolare russa e ne trasse uno schema di 31 funzioni che partono dalla nascita dell'eroe e dalla sua partenza e attraversano i divieti, i pericoli e le prove che egli deve superare per arrivare al premio finale. Questi elementi sono presenti in gran numero nelle favole più complesse e in minor numero in quelle più semplici, ma sempre nello stesso ordine, e alludono ai miti di crescita e di emancipazione, così come le prove tribali che i giovani affrontavano per diventare adulti.
Questa struttura è alla base di molti romanzi o film che nulla sembrano spartire col mondo infantile e magico delle fiabe russe; anche il film *Fuori orario*, in fondo, parla di un Cappuccetto Rosso urbano, mescolato a una sorta di Pollicino: perdere l'ultimo metrò in una metropoli come New York può far incontrare più di un lupo.
Ogni storia genera altre storie, se ha in sé un valore simbolico o che tocca corde profonde. Da *Il negro del Narciso* di Conrad trae ispirazione il film *Alien*: una malattia ferale è presente sulla nave, porta morte e trasforma in esseri mostruosi, il negro che non lo è e l'alieno che lo è (?); a rendere più esplicita la citazione, la nave spaziale si chiama Nostromo e il gatto in *Alien* si chiama Jones, come il capitano della nave; *Apocalypse Now* era la riscrittura libera e interpretata di *Cuore di tenebra* (sempre Conrad) in Vietnam, *Guerre stellari* è una fiaba classica con tutte le sue funzioni... Usare queste

strutture o le funzioni di Propp o ispirarsi a storie già scritte rielaborandole in modo autonomo, è frequente non solo nei fumetti.
Più di un episodio e il personaggio stesso di Ken Parker derivano da film o romanzi dell'epopea del West, Dylan Dog è spesso una sfida per i lettori a riconoscere i vari film citati o ispiratori; Pratt ricalca Jack London in *Teste e funghi* e gioca di rimandi con film e letteratura.

Nel fumetto seriale, che costringe alla creazione di molte storie in tempi stretti, questo gioco si fa esplicito e ripetuto, in quello autoriale di solito la citazione è più sottile e nascosta, più rielaborata.
Resta un gioco di rimandi, di furti legalizzati (attenzione che non siano veri furti a manbassa), di storie che crescono come nuove piante dai bulbi di vecchie storie.
Altre volte grandi romanzi o grandi film servono solo come ambientazione, come partenza comune, come luogo conosciuto dal lettore.
Ma i "furti" si hanno anche dalla realtà, non solo quando si fanno cronache fedeli, romanzate o ipotetiche di fatti accaduti, come oggi per molti romanzi grafici di valenza "politica" e sociale, ma anche quando a questi ci si ispira liberamente per creare storie credibili attuali, gialle, sociali o storiche, ma anche fantascientifiche e fantastiche.
E quando si fa biografia o un'autobiografia? Quella è proprio un'altra storia, certo. Si racconta la realtà e da quella si ruba... apparentemente, rimandi e riferimenti ad altre storie possono convivere.

L'inventore

C'è talvolta in noi una storia da dire, un'immagine che affiora prepotente, un'idea che pare balzana, forse ci è stata suggerita da una frase, da un'immagine o da un nostro sogno profondo. Possiamo partire da un pensiero ideologico, o da un personaggio che ci piace; difficilmente questi elementi saranno totalmente originali, ma avranno probabilmente qualcosa che li renderà unici: la personalità dell'autore e il legame al presente.
Inventare vuol dire far nascere, da elementi che ci circondano, qualcosa di diverso e autonomo, che li rende originali, sia l'idea stessa del racconto o il personaggio o la struttura o la soluzione finale, un elemento farà dire che c'è qualcosa di nuovo e che potrà creare una scia dietro di sé.
Pulp Fiction, quando uscì, aveva questa forte novità narrativa – sebbene derivata da Kubrick e Kurosawa – che era il particolare montaggio dei tempi. Il capolavoro *Maus* di Spiegelmann, autobiografia a fumetti di due

generazioni in rapporto all'olocausto, ha avuto un impatto forte anche perché rappresentava una nuova tendenza, anzi due: il graphic novel storico-politico e il diario intimo, che troveremo poi in David B, Satrapi, Gipi e tanti altri.
Ci sono idee forti, nuove anche se non completamente orfane, che portano a inventare storie che partono da dentro, dalla nostra storia ed esperienza del presente o da un'esigenza anche esterna e stimoli storici o ideali. Ma anche in questi casi, la loro originalità sta nel modo di raccontare, piuttosto che nel soggetto, e in quello che comunicano.

Ci sono vari metodi per inventare le storie. Possiamo cercarle con esercizi e con giochi che ce ne fanno pensare 100, di annotarne 10, per svilupparne 1 o 2... per abituarci a inventare.
Rodari ha scritto questo bellissimo libro: *La grammatica della fantasia*, dove disquisisce, racconta, ragiona sull'invenzione e la scrittura di storie e filastrocche, lui lo fa per bambini, lo fa a suo modo e rivolgendosi a insegnanti, ma i meccanismi che propone sono stimoli fuori da qualsiasi schema, linguaggio ed età, e sono stati letti con passione da quasi tutti gli sceneggiatori.
Gli esercizi si dividono in due gruppi fondamentali: a ricalcare le storie (il ladro) e il binomio fantastico (l'inventore).

"A ricalcare le storie" significa fare quello che abbiamo fatto prima: immettere in una storia l'elemento di un'altra o cambiarne il finale o trasformarla in una di un'altra epoca, di un altro genere, giocare con le storie: una storia rosa che diventa una storia gialla, un western che diventa fantascienza ecc. (questo accade più spesso di quello che possiate immaginare). Si può anche usare solo l'inizio e poi cambiare o applicare la storia rubata a un personaggio particolare, un esempio molto evidente sono le parodie, come quelle di Topi e Paperi Disney.
Ricalcare vuol dire anche partire dalla base di una storia e dal suo elemento forte, per rifarne un'altra diversa, come fa Rohmer nel suo film *Il raggio verde*, storia d'amore che allude al fenomeno fisico, ma anche all'interpretazione romantica che ne dà, nell'omonimo romanzo, Jules Verne. L'immagine evocata è così forte da essere passata a titolo di una trasmissione televisiva.
Ci sono storie minori, che ispirarcisi è un vero furto, altre così grandi che si riconoscono subito e che servono da base di partenza comune per noi e

il lettore, ma bisogna fare attenzione a non esserne la brutta copia. Altre storie sono così forti da creare dei cloni autonomi e belli, se i clonatori sono artisti con una loro poetica, come nel caso di *Rashomon*, capolavoro di Kurosawa, che ha generato *Per un pugno di dollari* di Sergio Leone.

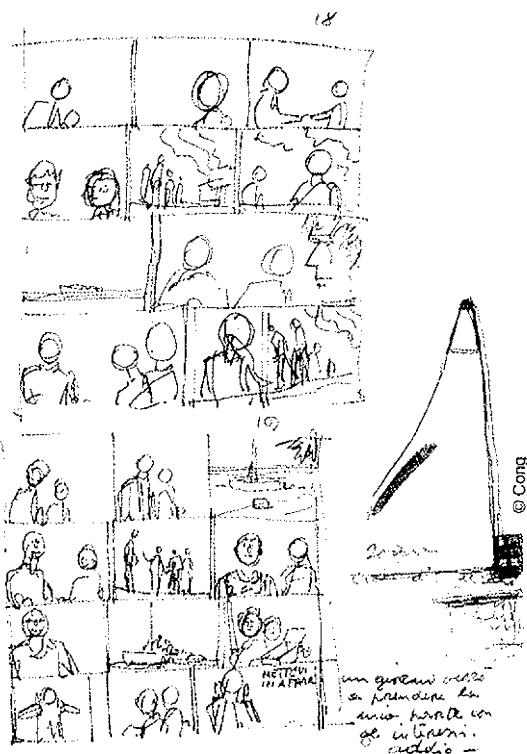
Il binomio fantastico è quando un'idea nasce, come una scintilla, dal cozzare di due elementi. "La vita è l'arte dell'incontro", come diceva Vinicius De Moraes, e le storie nascono da incontri: "Bello come l'incontro casuale di un ombrello e di una macchina da cucire su un tavolo anatomico" (Lautréamont).
Un tavolo e una sedia assieme probabilmente non fanno scaturire idee, ma una sedia e il metrò possono darne, una sedia e un lupo danno altre idee, un lupo e il metrò, il lupo in quanto feroce, o vittima di preconcetti, il metrò come viaggio, come i nostri tempi e come grotta... ecc.
Già nel rubare da altre storie, come facevamo da "ladri", abbiamo fatto incontri fantastici e stimolanti, ma ora proseguiamo.
Se una bambina incontra un lupo è facile che ne esca una storia morale, se lo incontra un cacciatore l'incontro è troppo banale per essere stimolante, se il lupo lo incontra la nonna forse ne nasce qualcosa di nuovo, se incontra un nazi, o un alieno ancora di più.
Le storie nascono se scaturisce la favilla che le accende, un uomo-lupo e una bambina possono diventare una storia come *E.T.*, e una bambina-lupo? Sarà Mowgli o qualcuno di più inquietante? Accostare immagini vuol dire anche rovesciarle, capovolgere il mondo, guardarlo da un'ottica diversa: il detective può essere l'assassino (da Edipo in poi lo schema è lo stesso, torniamo in ambito ladri), la vittima può essere anche il carnefice, il futuro può essere antico.
Una storia nasce anche da un personaggio accostato a un'epoca che non gli corrisponde (un pirata oggi, una scienziata nel Seicento, un mago in un futuro tecnologico), o a un mondo, a una situazione, a un altro personaggio che non sarebbe logico accostargli. Oppure, più semplicemente, dall'incontro del protagonista con una situazione o con qualche elemento fuori dalle sue abitudini, dal suo mondo.

C'è un terzo modo di inventare storie, che non è staccato dai precedenti, ma particolarmente funzionale al fumetto: l'invenzione di un personaggio.
Immaginiamo il protagonista, una volta stabilite tutte le cose fondamentali

– l'aspetto, il mestiere, il carattere, difetti e virtù, limiti e capacità, azioni principali ecc... – lo situiamo in una particolare ambientazione o gli abbiniamo delle ipotesi (binomio fantastico): cosa farebbe se...
Se fosse accusato di omicidio, se si innamorasse di una donna che non può avere, se scoprisse che il suo vero padre è un altro, che è stato invaso da uno spirito diabolico o divino, che di notte si è trasformato in scarafaggio, che c'è un tesoro nascosto in cantina, che morirà domani...
Alcune di queste ipotesi hanno scatenato storie, sono film, romanzi, fumetti (chi è Romeo, chi il signor K., chi Preatcher, chi Edipo?...), altre potrebbero crearne. Shakespeare con questo metodo ha creato archetipi.
Perché la storia funzioni davvero il personaggio in questione deve essere così forte da reggere il colpo e noi dobbiamo sapere tutto di lui: hobby, segreti, passato, cosa beve, cosa mangia, se preferisce fare la doccia o il bagno, quando va a dormire, come si veste, su quale mezzo di trasporto si muove preferibilmente, se ama e chi, se ha amici, traumi infantili, abitudini particolari...
Qualsiasi cosa: per esempio, cosa troveremmo se gli svuotassimo le tasche? Com'è casa sua? Che cosa ha sognato questa notte?
Queste cose le sappiamo noi, non il lettore; il lettore forse le saprà man mano o non le saprà mai perché non sono importanti per la storia, servono solo a chiarire bene il carattere del personaggio e a farlo reagire e muovere senza contraddizioni.

Un personaggio può essere caratterizzato anche da un segno: un orecchino, le basette, un abito, una cicatrice. Il segno non serve solo per la memoria o a "colorire", ma anche a definirlo, come un marchio. Se Corto Maltese, da ragazzino, si fa da solo, con un rasoio, la linea della fortuna sul palmo della mano, questo è un marchio complesso: il destino agisce su quella mano che non ha linea della fortuna, con una cicatrice si compie un gesto simbolico e duro: "Io sono artefice della mia fortuna, combatto la sorte, la faccio", il personaggio si marchia da sé, si disegna (e prelude a mode di tagli e marchi sul corpo, che verranno molto più tardi).
Capitan Harlock è marchiato, i supereroi lo sono, ma anche sono segnalati da elementi più semplici: il nonno di Heidi dalla sua barba; il cappotto di Nathan Never, la camicia rossa e la giacca nera di Dylan Dog sono segni di riconoscimento, altrettanto abbiamo personaggi meno segnati ma riconoscibili da un disegno e lineamenti precisi: Martin Mystère, Max Fridman, John Doe.

Se il personaggio è ben costruito – coerente, umano, caratteristico, magari sorprendente e intrigante – posto davanti a un elemento di squilibrio agirà di conseguenza (ma non banalmente), in modo credibile e originale e creerà la storia giusta. Oppure può essere proprio lo choc che vive nella storia a trasformarlo in personaggio, facendolo crescere e caratterizzare, al contrario di Pinocchio che cresce e infine perde il personaggio per diventare normale, ma questo è uno schema fondamentale di fiabe e storie di *quest*. La ricerca è la storia, anche quando non evidente, e l'arrivo è la raggiunta maturità e gloria; nel seriale questo creerebbe problemi, lo troviamo in storie anche a episodi, ma non infinite.

Quale che sia il metodo di lavoro, partendo da una storia o dal personaggio, agendo da ladri o da inventori o da entrambi, occorre poi sviluppare l'intreccio con cura, pronti a rivederlo, a cambiarlo, a rimontare episodi, pronti a discutere, mai fermi alla prima soluzione.
Occorre poi fare una scaletta, una suddivisione di massima in scene e episodi, bisogna dosare forze e tempi, inutile dilungarsi in lunghe introduzioni, per poi trovarsi ad ammassare le scene finali (errore banale, ma così frequente non solo tra i principianti, che va ribadito). Le misure delle azioni caratterizzano la narrazione, ma corrispondono anche alla lunghezza complessiva del racconto: possiamo perderci in dettagli e ritmi lenti, se il racconto è a lungo respiro e lo richiede; siamo sintetici, allusivi, scanditi, se è breve e denso.
Ci sono sceneggiatori che raccontano sentimenti e ideologie (Giancarlo Berardi), altri che raccontano se stessi attraverso il gioco delle storie rubate o citate (Tiziano Sclavi), o chi gioca sulla struttura classica, elaborando intrecci e rimandi, con ironia (Alfredo Castelli), e autori che strutturano grandi storie come

• **Storyboard di Hugo Pratt.**

romanzi epici (Alan Moore) o che mitizzano uomini ed eroi (Miller), chi inserisce la sua storia nelle storie di personaggi (Recchioni), o che gioca a ribaltare ruoli (Faraci).

Qualunque sia la storia, lo sviluppo è importante, lo sviluppo è la storia stessa.

Quando si racconta, l'ideale è che tutti gli elementi che compaiono nella storia abbiano un senso, ritornino, siano attivi nella trama: un grande maestro è stato Carl Barks, il creatore di Paperon de' Paperoni, ma soprattutto il geniale interprete delle storie dei Paperi, che ha rinnovate e raccontate con precisione e fantasia incredibili. In ogni sua storia di quelle più lunghe e complesse, un elemento minuscolo che si trova all'inizio ritorna con serie di cause ed effetti e si ritorce contro (o risolve) la situazione... Barks non resta che leggerlo, come hanno fatto Carlos Trillo, Andrea Pazienza, Vittorio Giardino e molti altri autori, diversi, ma uniti sotto il segno della 'Stella del Polo', rinchiusi nella cattedrale di Nôtre Paper, persi nella laguna dove si trova la fonte della giovinezza o sepolti sotto i tappi in "Dollarallergia"... leggete Barks, non ha epoche o confini.

Nel fumetto comico è importante l'idea, ma soprattutto dialoghi e ritmo. Tutta la narrazione deve avere il respiro giusto, le pause giuste per sottolineare una battuta, come per i comici da cabaret, Schulz con i Peanuts ne è stato un grande maestro, i suoi personaggi sono costruiti sui silenzi.

Un'altra caratteristica fondamentale del fumetto comico, soprattutto della strip, è la ripetizione, presente, in maniera diversa, anche in quello seriale avventuroso. Un personaggio torna e ripete un'azione che noi, lettori fedeli, ben conosciamo; se il personaggio avventuroso ha un tic, una mania, un modo di dire, un tormentone, nel fumetto comico questa ripetizione si amplia e assume valore narrativo e non di coloritura.
Una situazione si sviluppa proprio nella ripetizione e nelle sue varianti.
È come un motivo musicale che viene ripreso, ripetuto e variato, l'aquilone di Charlie Brown impigliato nell'albero o la zuppa-zombie delle Sturmtruppen, sono tormentoni che possono ripetersi in periodi di tempo lontani o vicini, ma è proprio la variazione e la sorpresa finale che suscitano ilarità: la prima striscia ci fa sorridere, la seconda di più, ma è dalle successive che ridiamo già dall'inizio, sapendo e aspettando la variazione sul

tema, anche qui è questione di ritmo. Le ripetizioni di un tema possono diventare quasi strutture di un'unica storia, per poi tornare ogni tanto nel tempo, essere delle vere serie, come in Lupo Alberto quando Enrico La Talpa corteggia, usando un apposito manuale, Silvietta, la passera scopaiola, e quando tornano episodi su quel tema, per il lettore è tutto un ricordare, un collegare e riconoscere.
Nel fumetto d'avventura la ripetizione può essere parentesi comica o notazione umana che ci dà l'impressione di conoscere il personaggio (ma non la finirai mai di montare quel modellino di vascello... adesso lo so che ordini bistecca e una montagna di patatine, ci conosciamo bene!) e lo situo nella realtà, anche noi ci ripetiamo ogni giorno in gesti e battute.

Tutto quello che ci circonda è fonte di storie, dalla vita quotidiana che ci è vicina (gli amici e i conoscenti, che servono a farci creare personaggi credibili, basti pensare a Zerocalcare) alle cose lontane: l'episodio clamoroso, il delitto, spionaggio, ricerca scientifica, i misteri della natura, le leggi fisiche, le leggende antiche e quelle metropolitane, la politica e l'arte.
Proprio di questi anni l'aumento di graphic novel, la nascita del graphic journalism, dimostrano che il mondo è pieno di soggetti da raccontare, guerre, eccidi, questioni politiche, malattie, ma non solo disgrazie ed efferatezze da denunciare, anche la scoperta di nuovi luoghi e rapporti.
Lo sceneggiatore legge giornali, guarda la televisione, legge libri, ascolta le persone, prende appunti.
È da un accumulo di appunti e ritagli, unito a memorie e fantasie, che le storie diventano originali e forti, senza copiare da queste cose, ma usandole, ripescandole e riciclandole, arricchendo così quegli schemi rubati... Possono venirne storie di fiction, o addirittura di fantascienza, e possono evolversi in fumetti di realtà. Sta a voi autori decidere la strada. La migliore per ogni storia. Ma informarsi, prendere nota e recuparare i materiali è importante.
Non si butta via niente, neanche le idee sbagliate: fare lo sceneggiatore è un lavoro molto ecologico!

Ma dopo aver avuto l'idea?
Come dicevamo, si tratta di svilupparla e utilizzando stili e meccanismi narrativi, portarla a sceneggiatura e a fumetto.
Poiché il manuale si rivolge a chi il fumetto sta cercando di disegnarselo, stringeremo questa parte nell'aspetto più tecnico.

Prima di arrivare a una sceneggiatura scritta (se siete sceneggiatori o dovete presentare un progetto), o disegnata a storyboard (se la state disegnando voi), occorre che vi chiariate la struttura della storia.
Dopo un primo soggetto ben ragionato, dunque, nel suo sviluppo (non preoccupatevi e siate pronti a modificare le vostre prime idee), cominciate a **dividerla per blocchi e scene**, oppure, in modo più sommario, in unità "grezze", fatti essenziali, su cui poi si inizia a lavorare di cesello.
Dipende dal genere di narrazione e dal vostro *modus operandi.*
Se dovete creare un giallo, una storia dalla struttura complessa, o dove i tempi narrativi siano diversi, vi conviene il primo metodo.
Se si tratta piuttosto di graphic novel, di autobiografia o di storie dalla struttura lineare, anche il secondo è sufficiente. In ogni caso dovete visualizzare attraverso appunti i momenti narrativi, l'inizio della storia, che pone in genere un problema da risolvere, lo sviluppo che arriva a un apice drammatico o comico, lo sviluppo della soluzione e il finale.
Provate a scomporre i blocchi di azione in modo da non creare noia, anzi, muovere l'interesse, segnatevi i punti chiave, i crescendo, gli "intoppi", le svolte della storia, sia di fatti che di concetti. Questa è la "scaletta" del vostro fumetto.
A questo punto potete scrivere la sceneggiatura.
Ci sono autori che danno priorità ai dialoghi, altri alla scansione di immagini. Il consiglio è di adattarvi al genere di scena. In genere è importante pensare in sequenze visive, ma dove ci siano sequenze di dialogo, potete concentrarvi su quello e scomporlo, tagliarlo e sceneggiarlo dopo.
Se siete autori completi, dopo il primo schema o magari la divisione di cosa succede in ogni pagina o gruppo di pagine, fatevi lo storyboard; dove ci siano testi lunghi e importanti lavorate su quelli, magari a parte, poi reinseriteli nello storyboard. Identificate le varie scene, l'autore di testi e disegni può passare direttamente a schizzarle su carta scrivendo i dialoghi.
Ma eccovi uno schema su come procedere per sceneggiare:
La sceneggiatura ha delle leggi, dei codici linguistici, delle modalità non rigide ma assai simili per tutti i settori.
La sceneggiatura è divisa per tavole e le tavole per vignette, a loro volta divisibili in due parti, descrittiva e di dialoghi.
Vedrete che sempre si indica nella pagina di sceneggiatura:
• Il titolo della storia
• Il numero della tavola
• Il numero della vignetta in questione, poi segue la sceneggiatura:

• La descrizione di quello che appare e accade nella vignetta (nell'ordine: luogo, orario se necessario, scena, personaggi, azione, espressioni).
Segue poi un salto di riga e i testi che andranno inseriti nella vignetta indicati in questo modo:
• Nome di chi parla: (due punti) dialogo (o pensiero)
e/oppure
• Dida: (testo della didascalia)
e/oppure
• Effetto: (onomatopea del rumore fuori balloon).
Tutto ciò continua fino alla fine della tavola (che equivale a una pagina del fumetto, cioè una facciata del libro) e poi, pagina dopo pagina, sino alla fine della storia. Eccovi un breve esempio:

DYLAN DOG
(sceneggiatura di Bruno Enna)

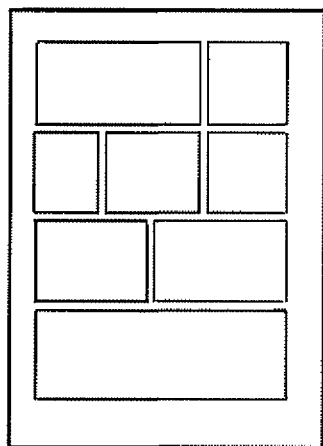
1 – Interno, stanza da letto del seicentesco Dylan Dog, sera. Ravviciniamo su Dylan che si alza in piedi, avvicinandosi dolcemente alla bella Alicia. La ragazza, affascinata ma esitante, pare aspettasse da tempo questo momento.

Dylan: Sì, c'era caldo, come adesso. Poi, ti ho vista alla finestra. Ti stavi spogliando e... eri bellissima.

2 - Zoomiamo sui due, quasi in PP e a confronto. Dylan accarezza il viso di Alicia, che socchiude gli occhi e poggia la guancia sulla calda mano del suo padrone.

Dylan: Sei bellissima.

Potete accompagnare alla sceneggiatura uno schema con la divisione in vignette della tavola, per rendere più chiare le proporzioni e disposizione delle vignette al disegnatore (o a voi stessi che la state pensando).

Nei dialoghi, le parole che scrivete in grassetto o tutte maiuscole, saranno poi in grassetto o scritte più grandi nei balloon.

Ricordatevi che i dialoghi di un fumetto hanno bisogno di maggior sintesi di quelli cinematografici, altrimenti la storia si allungherebbe a dismisura. Inoltre non devono occupare tutta la vignetta, o almeno non dovebbero...
Il dialogo di un fumetto sta a metà tra letterario e parlato. Deve dare l'impressione naturale del parlato, ma è scritto, dunque deve essere un poco più formale, a meno che non sia un linguaggio davvero molto creativo. Il gergo, il dialetto, l'intercalare ripetuto o volgare vanno usati con estrema cautela, perché rischiano, invece che dare il tono realistico, di apparire delle caricature facilone. Ogni dialogo però si deve intonare con il personaggio, ma in modo discreto.
Cercate di scrivere a matita i testi nello spazio in misura di stampa, capirete se state sbagliando per lunghezza.
Leggendo i fumetti controllate le **onomatopee**, i modi di scrivere certi rumori o certe esclamazioni.
Alla fine di ogni frase ci va il punto, fermo, esclamativo o interrogativo o i tre punti, in questo caso la frase successiva, se prosegue la precedente, inizierà con tre punti di sospensione.
Le regole dell'italiano vanno mantenute, anche per le espressioni Oh! Ah! Ehi! Che spesso si leggono oggi non corrette (dalla versione inglese): HA, ho... ma hanno tutt'altro significato per noi.
Importante, il dialogo deve comunicare caratteri, coloriture, ma anche molte informazioni. **Attenti a non farlo in maniera pedante**: "ciao fratello" non è un modo naturale per spiegare una parentela.
Ricordatevi di chiamare più di una volta per nome i vostri personaggi per identificarli con chiarezza e di far capire ruoli e storie precedenti attraverso dialoghi, allusioni e vari trucchi, piuttosto che con piatte spiegazioni *ad usum* del lettore (ma sempre meglio che non capirli per niente).

Ancora un cenno sui ritmi: verificateli perché è facile sbagliarsi, facile pensare che due azioni stiano in una sola vignetta (invece due balloon ci stanno bene), facile non utilizzare il voltare della pagina come cesura narrativa (in genere è buon trucco far finire un'azione a fine pagina, o giocare sul volta pagina il colpo di scena). Per verificare il ritmo e le inquadrature, è utile farsi anche solo un semplice schema di divisione delle vignette.
Potete aver scritto la storia più bella del mondo, ma se non la rendete comprensibile a un lettore sconosciuto, non avete fatto niente: l'autore è tale solo in funzione di – anche solo ipotetici – lettori.

ESERCIZIO 1

Scrivi il soggetto, ben scandito e descritto, di una storia fatta partendo da una fiaba, usando l'analisi secondo le funzioni di Propp e gli elementi forti che preferisci, trasformala in un giallo, un noir o comunque una storia "adulta", in cui la fiaba non si riconosca in modo evidente, magari partendo non dall'inizio, ma dal mezzo dell'azione (*in media res*) poiché puoi dare per scontati i punti di partenza.

ESERCIZIO 2

Costruisci un personaggio (maschio o femmina, scegli tu!), descrivi tutte le sue caratteristiche, fanne una pagina di presentazione, anche disegnata, e poi ponilo davanti a una di queste ipotesi: cosa fa se...
1) Trova accanto a lui, al risveglio, la sua fidanzata scomparsa.
2) Scopre che suo fratello è un killer della mala.
3) Al mattino, svegliandosi e andando allo specchio, non si riconosce.
4) Riceve un'eredità da uno zio d'America, ma a una condizione...
Scegli un'ipotesi tra queste e scrivi che cosa succede.

CAPITOLO 13

PRESI IN RETE
AUTOPRODUZIONE E AUTOPROMOZIONE

Come trovare lavoro, come pubblicarsi e pubblicizzarsi.
L'autoproduzione e il rapporto con editori e siti.La carta e la rete.
Il lavoro professionale.

A fare fumetti si impara "studiando" per tutta la vita, non certo con la lettura di un piccolo manuale, ma riteniamo di aver dato **le prime basi per quello che può essere l'apprendimento, professionale o amatoriale, del fumetto**, che ognuno può approfondire con il lavoro e con lo studio del disegno e della scrittura, e soprattutto con l'applicazione pratica e costante. È opportuno chiarire ancora alcuni punti relativi al mondo professionale e al quadro attuale dell'editoria e del fumetto, che al momento è più che mai in evoluzione/rivoluzione, e vedere come ci si può muovere una volta scelta questa strada.

Il mercato del fumetto, in Italia, si divide in questi tre settori della distribuzione: l'edicola (con riviste, seriali, e oggi anche volumi, spesso allegati a giornali, che sottintendono produzioni a grande tiratura), **la libreria specializzata o fumetteria** (che vende tutto quello che c'è di pubblicazioni fumettistiche e di immagini, libri, riviste, fanzine anche di produzione straniera), **la libreria** (che spesso ha un piccolo settore fumetti, talvolta abbastanza rifornito, con la produzione di editori italiani in libri, in particolare con presenza di volumi di vignette e i graphic novel).
Internet, con negozi on line, blog e siti.
A questi si aggiungono **le fiere** dove, oltre la normale produzione, sono presenti anche piccoli editori, fanzinari con le loro sempre più ricche e varie autoproduzioni, antiquari e venditori di originali d'autore. Si paga per entrare a comprare, in compenso si può intravedere qualche autore o editore di passaggio, avere qualche dedica e qualche consiglio.
Come presentarsi, per far vedere i propri lavori?
È stimolante farsi dare consigli dagli autori, ma spesso il professionista non ha tempo o voglia per discussioni approfondite, dunque il suo parere è fa-

cilmente di generico incoraggiamento. Usate questi luoghi di incontro che sono le fiere, soprattutto per parlare con addetti del settore, meglio se affini alla vostra produzione e per capire la situazione e il mercato.

Non è il caso di far vedere un portfolio troppo pieno, interminabile da sfogliare, bastano da 10 a 15 tavole di soggetti diversi o una storia (sempre senza superare troppo quel numero di pagine) accompagnata da qualche altro disegno di altro tipo; sappiate che, di solito, dopo la quinta pagina il vostro segno è già stato percepito.

Agli addetti ai lavori si può lasciare una fotocopia o stampata, con nome e recapito o un Dvd col materiale, ma solo se hanno dimostrato interesse, altrimenti sono carta e disco buttati. In ogni caso, il rischio in fiera è che il materiale venga poi disperso al rientro, nel caos di materiali, perciò scrivete comunque e inviate via mail i vostri dati e materiali, una volta tornati a casa.

Sfruttate le manifestazioni per prendere contatti con altri giovani autori, conoscere persone, individuare piccoli editori e prendere nota di quali produzioni, magari minori, possono essere interessate al vostro lavoro per spedire successivamente del materiale nuovo e mirato e per primi contatti.

Le fiere servono soprattutto per conoscere persone, per guardarsi attorno, per capire il mercato, e cominciare a farsi conoscere e consigliare, ma è importante anche frequentare e analizzare edicole e fumetterie, andando oltre il nostro interesse specifico, per scoprire quali sono gli spazi attuali e i linguaggi diversi.

Conoscere il mercato è necessario perché il fumetto non è solo una forma artistica, ma è medium, produzione industriale.

Si fa un fumetto perché venga letto, da due amici o da mille lettori; lo si fa sempre per comunicare.

Per saper comunicare bisogna anche leggere gli altri autori e studiarli e bisogna scoprire in noi stessi qualità, caratteristiche e limiti, così da dare il meglio. Cerchiamo di capire per cosa siamo più adatti e cosa potremmo fare nel campo fumettistico.

In Italia ci sono molte scuole di fumetto, ormai in quasi tutti i centri e le province... sono più o meno costose e più o meno specializzate nel fumetto, più o meno serie. Ci sono anche diversi corsi brevi. Tutti hanno lo scopo di dare basi tecniche e accelerare i tempi di apprendimento. Esiste da qualche anno una **scuola online** (ComicOut – A Scuola di fumetto Online), che permette anche a chi lavora, studia o abita in piccoli centri,

di seguire lezioni vere e proprie da casa e dal suo computer, ed essere supportati dagli insegnanti negli esercizi.
Una volta, per quello che riguarda il fumetto popolare, molti giovani disegnatori andavano a bottega, ora questo tipo di inserimento è scomparso, il professionista lavora singolarmente, di rado cerca un aiuto (anche se accade), la scuola sopperisce a questa mancanza.
Non tutti i corsi sono all'altezza dei costi, ma soprattutto è necessario che l'allievo si impegni e lavori molto se non vuol gettar via tempo e denaro. Se non si può frequentare una scuola, occorre leggere testi sull'argomento e molti, molti fumetti; questo libro vuole aiutare chi ha dubbi e fare da supporto a chi sta studiando. In appendice una bibliografia ragionata vi sarà d'aiuto.

Ma una volta diventati dei promettenti disegnatori, sceneggiatori o autori, come muoversi?
Per proporsi a un editore bisogna conoscere la sua produzione, non si va senza essersi informati e documentati, per non finire da un editore erotico con prodotti da bambini, o portare un disegno sperimentale a un editore che ha una produzione classica e viceversa, o proporre produzioni nuove a chi pubblica solo prodotti stranieri tradotti. Conoscere l'editore nella sua produzione è fondamentale. Presentarsi ignorando la sua produzione è grave.
Se l'editore ha già delle serie, sarà bene portargli una cartella che contenga alcuni studi e prove per i suoi personaggi, più qualche pagina di altre tavole, stilisticamente affini. Si può poi aggiungere infine anche qualche immagine che non corrisponda esattamente al genere della sua produzione, perché potrebbe comunque venirne un consiglio e per dare un quadro completo, ma senza creare troppa confusione tra varie proposte.
Se l'editore ha produzioni più varie (albi diversi, riviste), portategli una proposta che resti in tema o rientri nel clima della sua produzione; se la vostra proposta è un fumetto breve (cioè in genere fino a sette/dieci pagine) vi conviene portare il prodotto completo, magari letterato solo a matita, ma finito e leggibile.
Se la vostra è una proposta più articolata e personale (un personaggio seriale, una storia media o lunga) portate una o due tavole di presentazione del personaggio, con un paio di primi piani, una figura intera, magari un minimo di ambientazione e due parole di spiegazione, il tutto organizzato in modo chiaro ed esteticamente curato, non caotico e confuso. Poi, tre o

quattro tavole complete e anche alcune tavole a matita (spesso la matita fa capire al professionista la vostra capacità di disegno, al di là di una china o una tecnica in cui si può essere ancora rigidi o inesperti) e scrivete una traccia di storia, il soggetto, chiaro e coinvolgente, in buon italiano, in uno o due fogli di testo, non di più.
Potete lasciare poi all'editore in questione fotocopie dei disegni del testo, con i vostri dati, in modo che possa conservarle e richiamarvi.

Per arrivare all'editore, occorre sempre scrivere mail e telefonare e ritelefonare, se necessario, finché non riuscite a ottenere un appuntamento, di solito con l'art director o con la persona preposta a incontrare gli autori. Insistere è normale e doveroso, diventare letali e oppressivi no, e diventa controproducente. Non perdete la pazienza e non fatela perdere.
Se spedite il materiale cartaceo, fatelo, ma non inviate mai originali.
È sempre meglio poter parlare direttamente, ma alcuni editori non prendono appuntamenti, dunque la spedizione, soprattutto per chi abita lontano, è molto comoda, e oggi per mail si arriva veloci e senza costi.
Non preoccupatevi se passa del tempo dal vostro invio a una risposta, per voi la questione è più importante che per il redattore, per il quale non siete l'impegno più urgente, probabilmente è sepolto dal lavoro e da altre proposte, potete però richiamare per sapere se il materiale è stato ricevuto e visto, succede anche che finisca in un mucchio mostruoso di posta inevasa. Per questo non mandate troppi file eccessivamente pesanti. Pochi ma buoni, se poi aggiungere un link a un blog deve essere in più: non mandate solo il link, che obbliga il redattore a cercare tra i materiali diversi le cose più interessanti, con perdita di tempo e di chiarezza. Esistono siti appositi per mostrare il proprio portfolio: alcuni gratis altri no. Molti usano tumblr in una accezione diversa dal blog, come mini-sito o portfolio per esporre i lavori. Le strade sono molte.

In Italia ci sono grosso modo questi settori di mercato del fumetto: per ragazzi, praticamente Disney, «Il Giornalino», ma anche qualche libro e produzioni più piccole; il fumetto popolare e seriale, ad alto o medio livello, che si divide nelle produzioni in stile italiano o in quello supereroico, raramente in stile manga; il fumetto autoriale e di ricerca, graphic novel e affini, per la grande e media editoria e per piccole produzioni.
Inoltre c'è un'editoria di settori diversi, non specializzata in fumetti, che può però accettare *una tantum* un fumetto sul tema di cui si occupano,

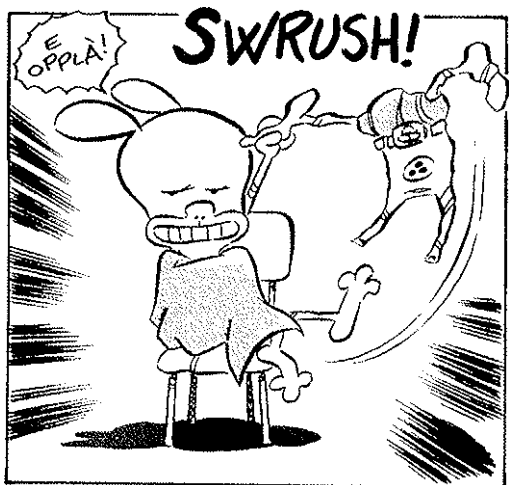
non dimenticatevene, sono riviste specializzate, inserti, quotidiani, libri di varia e manualistica...
Anche all'estero vale la pena di scrivere e spedire proposte, sebbene sia chiaramente più complicato comunicare ed essere concorrenziali ai "compatrioti"; talvolta la produzione più vasta o diversa offre sorprese interessanti: osate, molti autori italiani pubblicano oggi in Francia e negli USA!

La produzione di fumetti in Italia è aumentata molto in questi ultimi anni, anche se resta limitata nei guadagni, state vivendo un momento di espansione e cambiamento: approfittatene! A parte pochissime riviste, restano le grandi produzioni seriali da edicola, i grandi e medi editori che pubblicano con grande varietà, soprattutto graphic novel o volumi e piccole produzioni, dal povero al raffinato. Queste produzioni minori non pagano o pagano poco, ma offrono la possibilità di verificare le proprie capacità, pubblicando, e di farsi conoscere nel settore. È questione discussa e discutibile, se cedere il lavoro per pochi soldi o per nulla. Ognuno compia la sua scelta, facendo attenzione però a non farsi sfruttare, a non produrre materiali di scarsa qualità a costo zero, solo nell'illusione di essere così un professionista. Poi i lavori gratuiti offerti a gruppi a cui si aderisce per fede o ideali, sono altri discorsi, e completamente personali.
Difendersi è necessario, con il controllo delle vendite, con il mantenimento dei propri **diritti d'autore. Si cede sempre il diritto di prima pubblicazione e magari ristampe, successivi riutilizzi o vendite all'estero vanno pattuiti**. Anche per i vari concorsi sempre più diffusi, fateli, ma fateli seriamente e se offrono premi seri, in denaro e pubblicazioni dignitose.

Il diritto d'autore è legge complessa, che si è trasformata pian piano a favore dell'autore. In linea di massima, se non ci sono contratti che affermano cessioni particolari, ogni autore è il padrone dei diritti della sua opera. Si cedono normalmente solo i diritti di prima (o per una) pubblicazione, nel contratto che si fa con l'editore; se si tratta di un libro i diritti scadono dopo qualche anno, di solito cinque. Gli originali restano sempre dell'autore, occorre opporsi all'editore che li vuol trattenere come suoi, perché ciò invalida la cessione dei diritti, semmai si possono vendere gli originali all'editore, ma questo implica un discorso a parte e denaro in più: siamo prestatori d'opera, non fabbricanti di oggetti, il prodotto è il fumetto stampato, non l'originale, la legge sul diritto d'autore ci tutela, e il diritto morale resta all'autore.

Per proteggere il proprio copyright (diritto d'autore) è bene firmare l'opera, siglare le tavole, semmai, e apporre all'ultima pagina la ©. Per progetti complessi, che si cerca di non farsi copiare o rubare, inviate a voi stessi una raccomandata con ricevuta di ritorno, e sigillata con firma e data. Tenetala da parte, farà fede per datare la vostra opera.

Per aiutare a vendere i prodotti dei disegnatori ai diversi editori e, in particolare, all'estero, **esistono le figure degli agenti.**
L'agente trattiene dal 20% al 50% delle somme contrattate con l'editore, in genere riesce a piazzare i lavori dove sarebbe difficile all'autore arrivare e ottengono pagamenti più alti. Non sempre è così. Per cui **non conviene cedere a un agente tutti i diritti su tutte le proprie opere**, ma solo quello che riguarda un determinato lavoro e per un certo periodo o per certi Paesi. Prima di firmare qualsiasi contratto con editori o agenti, fatevi aiutare da qualche esperto e in ogni caso cercate di riacquistare la libertà dopo uno o due anni, o dopo un paio di libri. Almeno fino a che il rapporto non si sarà consolidato.

Per quei limiti di mercato di cui abbiamo parlato, ma anche perché negli ultimi decenni gli autori si sono sempre più proposti come gruppi di ricerca stilistica o in progetti a più ampio respiro e la tecnologia sta cambiando (e pure il mercato), **si sta affermando sempre più l'autoproduzione.**
Le fanzines si sono sviluppate negli anni Settanta, sia stampate che solo fotocopiate, e sono state fucina di innovazioni, sia per quel che riguarda la critica sia per quello che potrebbe essere una forma di rivista alternativa, non solo nell'ambito del fumetto.

Da gruppi di autori importanti sono nate riviste fondamentali come «Cannibale», «Frigidaire», «Dolce Vita» e, in America, «Raw», o intere case editrici, in Francia Humanoïdes Associés o L'Association, che hanno promosso nuove linee editoriali e stilistiche, diventando forti e autonome.
Dall'autoproduzione del suo autore, Rat-man, di Ortolani, è assurto poi agli onori della grande editoria,

• **Rat-Man, di Leo Ortolani.**

ampliando il successo già conquistato tra fiere e distribuzioni alternative. È successo a Makkox e soprattutto a Zerocalcare, il fenomeno ogni tanto si può ripetere, ed è di solito di qualità.
Esiste un'editoria sommersa, fatta di piccole produzioni che restano tali, ma che creano, tutte assieme, un tessuto ricco, complesso e stimolante che completa l'editoria ufficiale; questi prodotti si distribuiscono con acquisto o abbonamento postale, nelle fiere, in alcune librerie specializzate e ora, in forma virtuale o cartacea, via internet: spazio in cui troviamo vari siti di fumetto, blog, ebook, ma soprattutto si sta ampliando l'uso dell'e-commerce. Queste produzioni, oltre ad avere scopo autogratificante, possono diventare davvero spazi alternativi e propositivi, dove si evidenziano nuove tendenze, dove si possono anche guadagnare soldi, pagarsi il lavoro fatto.
Questa presenza di fanzines e autoproduzioni si è così diffusa da favorire anche scambi internazionali all'interno di questa rete alternativa.

Avere un blog è una partenza minima, anche se oggi il blog è in calo nella comunicazione, resta uno spazio agile e di consultazione.
Ma c'è blog e blog.
A parte i blog in cui mettete la miscellanea con le foto del vostro gatto, degli amici in vacanza, del film che vi piace e i vostri disegni, sarebbe bene avere un blog pulito e tematico, in cui pubblicare solo storie e vignette, o anche schizzi, progetti e disegnini.
Qualche commento può starci, ma attenzione a non fare confusione.
Un blog d'autore diventa uno spazio di incontro. Ma se sul blog o un tumblr, rilanciando sul vostro normale profilo facebook, postate una serie di puntate, strip, storie o vignette, state già dando un'indicazione forte, e mettete alla prova voi stessi e il mercato, inoltre potete creare una specie di pre-edizione, per farne poi un cartaceo da vendere. Se siete bravi funziona, altrimenti funziona in piccolo. Avrete comunque una piattaforma su cui crescere. Ma per quanto bravi siate se non avrete costanza e regolarità, a (quasi) nulla giova pubblicare in rete.

Blog e internet sono comunque oggi il modo anche di farsi conoscere dagli editori, da acuti osservatori, da cacciatori di teste, se siete bravi o originali, se avete qualcosa da dire. In Francia molti blogger sono passati poi dagli editori, alcuni con successo, altri meno. Non per questo smettono di bloggare, lo spazio internet è anche un gorgo che vi impone di continuare. È anche un luogo in cui potete fare piccoli guadagni, ven-

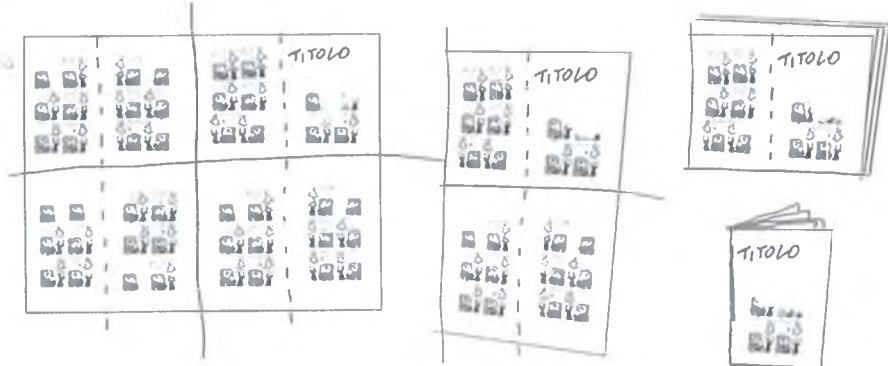
dendo direttamente copie stampate, originali, trovando pubblicità se avete molti molti accessi.
O facendo crowdfounding.
Partito da progetti di ogni tipo (produrre un videogioco o aprire un ristorante) il crowdfounding è una raccolta di fondi che, utilizzando apposite piattaforme, permette di realizzare lavoro, ricevendone pagamento a fronte della cessione di materiali speciali.
Volete fare un fumetto o un film? C'è chi acquisterà copia in anticipo, a prezzo normale o più basso, c'è chi avrà in più un disegnino, una stampa, un gadget, un originale... a cifre sempre più alte.
La raccolta si propone un tetto, che a volte raggiunge, a volte no, a volte supera. Di solito se non lo raggiunge i soldi tornano a chi li ha dati (c'è un deposito intoccabile dove vengono versati), altrimenti vi siete pagati il progetto. C'è un sito francese che propone sempre nuovi fumetti di giovani autori con questo metodo. E solo alcuni, ovviamente, vedono la luce. Dovete avere un buon progetto e saperlo presentare bene.

Autoprodursi può essere facile, poco costoso e casalingo, come invece può diventare una vera micro produzione editoriale. Parleremo del primo caso, alla portata di tutti e più immediato.
Per progettare una rivista, o un libro, si deve fare prima un timone, che è un micro schema a sviluppo lineare di tutte le pagine che la compongono, sul quale si studia la loro disposizione, provando e correggendo finché non si raggiunge una sequenza soddisfacente.

Poi si passa al **menabò** che è un facsimile del giornale con bozzetti o fotocopie delle pagine attaccati sulle facciate dei fogli, serviva al tipografo, ma oggi soprattutto a voi, per controllare concretamente che non ci siano buchi, sovrapposizioni o articoli e immagini che, accostati, stonino tra loro.

Per riprodurre un disegno basta una fotocopia, la stampata da computer, ogni foglio

stampato, con bianca e volta, può essere piegato e montato a formare un giornale o un libro. Per capire come disporre le singole pagine sul foglio più grande, che poi verrà piegato, pinzato e rifilato, occorre fare un modellino piegando uno o più fogli, senza tagliarli; scriveremo poi su ogni facciata del falso libretto bianco il numero della pagina in sequenza e dove sta la base (il verso insomma); riapertolo, avremo scritta sui fogli tutta la disposizione delle pagine e passeremo all'esecutivo.

Per una prima sperimentazione sui vostri fumetti, attraverso stampa e fotocopie, non resta che impaginare ora su un file A4, ben squadrato in pagine, le varie paginette, in un ordine tale per cui, stampati i fogli sulle due facce, riuniti, pinzati (con pinzatrici adatte, più lunghe di quelle da ufficio) e rifilati, le pagine risultino nella sequenza esatta, creando il librino o la fanzine. **Un metodo che appartiene al passato, ma che ancora serve a chi muove i primissimi passi**. Interessante perché non molto diverso da quello che si fa in stampa.
Troverete anche molti negozi di fotocopie che vi montano i libretti. Evitate di farlo come si rilegano le tesi, con dorsini di plastica e via discorrendo. Informatevi e pensate a come procedere.
Per avere un'autoproduzione, anche piccola, oggi, **si lavora stampando in digitale, fornendo allo stampatore digitale il PDF dell'impaginato normale** (non occorre dunque lo schema del foglio piegato, ma bisogna avere qualche nozione di impaginazione). Ci sono stamperie di grande qualità a ottimi prezzi, che lavorano anche a distanza.

Resta il problema della distribuzione: la vendita online l'abbiamo già trattata; ricordate che parlare con altri giovani che si autoproducono, accordarsi con librerie specializzate e frequentare le fiere del settore, fa trovare

i canali giusti e il modo più idoneo di proporre i propri fumetti. Esistono anche siti e luoghi di incontro anche con la produzione d'Oltralpe. Diffidate assolutamente dei falsi editori, invece! Quelli che si fingono service di lavoro gratuito, con acquisto da parte vostra di copie. Tranne pochi service reali, la maggior parte sono dei veri malfattori, non distribuiscono il prodotto e vi fanno pagare cara la stampa e il presunto editing! Evitate e informatevi bene, sono ufficiali e si fanno pubblicità guadagnando alle vostre spalle.

La professione di fumettista non è facile: per vivere di fumetto o si rientra in un settore "ricco", cioè capace di assorbimento di autori, o si ha un grande successo (che si paga con stress e un lavoro continuo, e che può non durare, come per tutti i lavori artistici) o si completa il lavoro di fumettista con incursioni nel campo dell'illustrazione o della grafica.
Il disegnatore di fumetti ha una sua specificità di segno molto adatta, per la sua grande dinamicità e velocità esecutiva, nella pubblicità, per il disegno di storyboard e layout (nel cinema, video e pubblicità), ma anche nelle illustrazioni editoriali, soprattutto per ragazzi e giornalistiche. Inoltre il fumetto viene utilizzato in altri settori secondari, come quello di divulgazione per l'infanzia, nella grafica e nella pubblicità o a scopi didattici, in particolare per le lingue straniere.

Per diventare fumettisti in modo serio e approfondito, occorre portare avanti con costanza le proprie scelte stilistiche, ma anche cercare e trovare sbocchi lavorativi: si deve pubblicare e trovare un pubblico, e possibilmente anche i colleghi e gli editor che aiutino a crescere.
Se si conosce abbastanza bene il settore ci si crea un proprio spazio al suo interno, in Italia o anche all'estero. Come per tutte le libere professioni si consiglia di avere più di un "cliente" o editore e un'attività diversificata.
È bene lavorare in modo vario, ampliando capacità e conoscenze, ma contemporaneamente produrre storie personali, proposte alternative, inventarsi nuove strade, conoscere tutto quanto fa fumetto e dove sta andando e anche di più. **Osare.**
La speranza è che queste pagine vi siano servite a capire meglio la situazione attuale e le vostre possibilità creative e di inserimento in un settore artistico ancora poco e mal conosciuto o siano state di stimolo al piacere di leggere e fare fumetti.

ESERCIZIO 1

Sono finiti gli esercizi!... adesso tocca lavorare.
Perché non provi a disegnare una storia breve e farne un libretto? Oppure apri un tuo blog e pubblicaci i tuoi disegni e le tue storie, così cominci a capire che cosa valga la pena condividere con gli altri... ma prima, prendi la matita: scrivi e disegna, tocca a te!

GLOSSARIO MINIMO PER CAPIRCI QUALCOSA

ACQUERELLI Colori trasparenti, solubili ad acqua, fatti di terre e colle.

ACRILICI Tempere [*vedi*] a base acrilica o plastica. Si possono lavorare più a lungo delle tempere con effetti simili alla pittura ad olio.

ALBO Fascicolo illustrato o a fumetti, in origine spillato. Termine oggi usato anche per i cartonati a fumetti da edicola o libreria.

AL VIVO Immagine che esce dal bordo dalla pagina e ne viene tagliata.

BANDE DESSINÉE O BÉDÉ Fumetti in francese

BALLOON [*Vedi* nuvoletta]

CAMPO LUNGHISSIMO Inquadratura dell'ambiente, visto da molto lontano.

CAMPO LUNGO Inquadratura dell'ambiente, visto da lontano.

CAMPO MEDIO Inquadratura dell'ambiente, in cui è bene evidente anche la figura umana.

CARTA Supporto a base di cotone o cellulosa, su cui si disegna e si stampa. Ce ne sono di diverso tipo per il disegno (liscia, ruvida e di diversi materiali e pesantezze) e diversi tipi per la stampa; i principali: patinata lucida, patinata opaca e uso mano.

CARTIGLIO Termine, ormai poco usato, che sta a indicare una particolare forma che contiene il testo della didascalia [*vedi*].

CHIAROSCURO Sistema di ombreggiatura del disegno attraverso tonalità di grigio o tratteggi [*vedi*], che evidenziano ombre e volumi.

CHINA Inchiostro coprente, quando non è specificato si intende di colore nero, ma si trova di tutte le tinte. Quando è china cinese, può essere anche in forma solida da diluirsi con l'acqua. Per estensione si chiama "china" anche il ripasso a china o altro inchiostro nero del disegno a matita [*vedi*].

Cintiq Tavoletta grafica per il disegno diretto sulla sua superficie, di grande duttilità e anche in grande formato.

Colori ad acqua Colori che si diluiscono con l'acqua (acquerelli, Ecoline, tempere e acrilici) e che si usano con pennelli o aerografi.

Colori complementari Colori che sono fatti di due colori primari [*vedi*] e che uniti al terzo primario danno il grigio e il nero.

Colori primari I tre colori che sono alla base di tutti nel **sistema sottrattivo** (materico, a pigmenti): sono il cyan [*vedi*], il magenta [*vedi*] e il giallo; la loro somma dà il nero; **nel sistema additivo** (che riguarda la luce) sono il rosso, il blu e il giallo/verde e la loro somma dà il bianco.

Colorista Illustratore o tecnico che provvede alla colorazione, a mano o al computer, dei disegni.

Comics Fumetti, in inglese.

Copyright Indica la proprietà dei diritti d'autore e di pubblicazione di un opera, un'immagine o un testo, si sintetizza con © (sul computer: tasti [Alt]+[C]).

Controcampo Immagine con visione opposta a quella che la precede (campo), rispetto a un piano speculare.

Cyan Azzurro intenso, uno dei tre colori primari [*vedi*] del sistema sottrattivo.

Dettaglio Particolare; inquadratura ravvicinata di un elemento piccolo o di una parte di un elemento più vasto.

Didascalia Testo che commenta l'immagine, ma non fa parte dei dialoghi diretti e non proviene da un personaggio specifico, può appartenere a un narratore o essere un commento d'autore o una descrizione senza soggetto parlante, talvolta anche il pensiero del personaggio o una voce.

Distributore Chi provvede alla distribuzione (e quindi anche al trasporto) di un prodotto di stampa, rivista o libro. Ci sono i distributori per l'edicola, quelli per la libreria e quelli per la fumetteria; ce ne sono a distribuzione nazionale e di regionali o locali. La distribuzione è un passaggio intermedio tra editore e libreria o edicola.

Ecoline Colori liquidi e trasparenti ad anilina, molto brillanti. La loro composizione è affine agli inchiostri di stampa e per questo sono adatti a disegni da riprodurre; non

asciugando mai completamente, perciò, possono sciogliersi o macchiarsi con l'acqua a lavoro terminato e non permettono velature [*vedi*], come invece l'acquerello.

Editore Chi edita, cioè pubblica, un fumetto (nel nostro caso) sia in rivista che in libro; è quello che ci mette i soldi, ci guadagna o ci perde, l'interlocutore naturale dell'autore con cui si stipula il contratto di edizione.

Ellissografo Attrezzo da disegno che contiene forme di ellissi, di diverse proporzioni e misure, serve soprattutto per disegnare le nuvolette [*vedi*]; esiste anche il cerchiografo con cerchi di varie misure.

Fanzine Da Fan-magazine, per contrazione, rivista fatta da fan, appassionati di un certo argomento. Per estensione rivista amatoriale e alternativa, di solito autoprodotta.

Figura Intera Inquadratura in cui si vede tutta intera la figura del personaggio rappresentato.

Fotolitista Tecnico che trasforma tavole [*vedi*] e impaginati (*vedi* impaginazione), mediante processi fotomeccanici o elettronici, in pellicole [*vedi*] pronte per la fotoincisione delle lastre che servono per la stampa. Il fotolitista va scomparendo perché oggi l'elettronica consente di stampare direttamente dai dati del computer.

Fuori Campo Immagine e azione che è, o voce che viene da, fuori la vignetta, quindi fuori dalla nostra visuale. Se è voce, la pipetta del balloon è troncata dal bordo vignetta.

Fuori registro Comunemente inteso come errore di stampa, in realtà deriva da un errore di montaggio che può essere individuato e corretto in fase di stampa. I passaggi di colore non sono "a registro", cioè non coincidono perfettamente, così che l'immagine appare sdoppiata o con alcuni colori che escono dai bordi delle figure.

Gabbia Lo spazio interno a una pagina, utile per posizionare testi e immagini. Dista dal bordo della pagina con margini variabili, che garantiscono la stampa senza tagli di elementi essenziali e la leggibilità.

Grafico Il creativo che progetta, crea e rielabora tutte le parti grafiche e visive in una casa editrice o da esterno o in altri campi, è anche, spesso, impaginatore [*vedi* impaginazione], cioè quello che inserisce e ordina al computer gli elementi che compongono pagine e copertine di riviste e libri.
Ma anche schema che riassume dati e statistiche.

Impaginazione Il lavoro di situare nelle diverse pagine [*vedi*], all'interno della gabbia [*vedi*], i contenuti della rivista o del libro, studiandone l'aspetto grafico e la leggibilità.

Inquadratura Taglio che si dà a un'immagine, con un punto di vista e una determinata ampiezza [*vedi* campi, piani e figura intera].

Layout Schizzo veloce che progetta l'immagine prima del lavora definitivo, può essere in bianco e nero o a colori.

Lettering Il testo che viene scritto dall'autore o dal letterista, all'interno delle nuvolette [*vedi*] e dei cartigli [*vedi*] o nella vignetta come titolo od onomatopee [*vedi*]; può essere fatto a mano o al computer.

Linea chiara (ligne claire) Scuola di derivazione franco-belga il cui capostipite è Hergé con Tin Tin, e uno dei rappresentanti più emblematici è Moebius.

Livelli I diversi strati di un file lavorato per il disegno e il colore a Photoshop e in altri programmi. Vanno sempre utilizzati, dal modo più semplice, anche per ottenere effetti specifici.

Magenta Uno dei tre colori primari [*vedi*] nel sistema sottrattivo, è il colore rosso, ma ha una tonalità, più simile al rosa acceso, molto particolare.

Manga Fumetto in giapponese; il termine è stato usato per primo dal pittore Okusai, vissuto a cavallo tra Settecento e Ottocento, per indicare storie disegnate.

Manga Studio Programma di disegno (costruzione tavola e inchiostrazione) particolarmente adatto ai fumetti.

Matita Bastoncino di legno che ne contiene uno di grafite; può avere diverse durezze, morbidissima da 8B a durissima 6H, passando per F e HB; ci sono anche portamine e micromine, più fragili, pulite e fredde. Per estensione si chiama "matita" anche la tavola [*vedi*] disegnata solo a matita, prima del ripasso a china [*vedi*] o della colorazione.

Menabò Copia in fac-simile della rivista che serve, fondamentalmente, allo stampatore per montare le pellicole nella giusta sequenza.

Nuvoletta È l'ovale o la forma chiusa o immaginaria che contiene i testi dei dialoghi o dei pensieri; può avere forme e linee di contorno diverse, come scelta stilistica o per indicare diversi suoni e situazioni. Con linea tratteggiata è sussurro; a punte: voce urlata o meccanica; più irregolare: pensiero. È collegata alla persona a cui si riferisce da una pipa [*vedi*].

Onomatopee Parole che imitano i suoni e che non stanno, di norma, dentro le nuvolette [*vedi*], ma libere nella vignetta, spesso fuse col disegno, la loro resa grafica è molto spesso espressiva.

Pagina È una delle due facciate di un foglio (che ha un fronte e un retro); ogni facciata di un libro o una rivista è numerata ed è una pagina; la numerazione comincia sempre dalla pagina di destra, perciò le pagine di destra sono sempre dispari e quelle di sinistra pari.

Pantone Marca di pennarelli, molto usati nei layout pubblicitari, usati anche per la colorazione, con effetti morbidi e una gamma di colori vastissima, vanno a scomparire con l'uso sempre maggiore del computer.

Pastelli Matite colorate di paste diverse, ne esistono a olio, molto morbidi, o anche di acquerellabili che, in genere, danno effetti poco controllabili e sporchi.

Penna Ottica Strumento per disegnare virtualmente sulla tavoletta grafica, varia il segno a seconda di pressione, velocità e impostazioni date, con una grande gamma di pennelli.

Pennarello Penna a feltro che contiene un inchiostro sintetico o ad alcool o ad acqua, serve per disegnare o colorare, attenzione a quelle non indelebili o non stabili nel tempo. Oggi ce ne sono di ricaricabili e con punte molto diverse, anche simili al pennello.

Pennello Strumento fatto di peli di animale o sintetici. Quelli di peli di martora sono i più pregiati, da usare per il disegno. Serve sia all'inchiostrazione sia alla colorazione con colori ad acqua [*vedi*] o a olio, comunque liquidi o fluidi.

Pennino (o penna) Punta di acciaio o metallo con un taglio centrale che la rende flessibile. Infilato nell'apposita cannuccia, serve a scrivere e a disegnare. Il suo tratto è variabile, la si usa con inchiostri e con china liquida; ne restano in commercio pochi modelli.

Photoshop Programma del computer molto usato nella colorazione e per il disegno di illustrazioni e fumetti.

Periodico Rivista che esce periodicamente (ogni settimana, mese, due mesi...), di solito è da edicola.

Piano Americano Inquadratura che comprende la figura umana fino a metà polpaccio o fin sopra al ginocchio.

Piano Medio Inquadratura che comprende la figura umana fino ai fianchi.

Pipa Punta che esce dalla nuvoletta [*vedi*] e indica la direzione da cui viene la voce o il pensiero, sia uomo od oggetto inanimato; può avere forme diverse: pallini decrescenti

se è pensiero, punta semplice se è parlato, punta seghettata se viene da lontano o da un oggetto meccanico (per es. una radio) o da fuori campo [*vedi*].

PRIMO PIANO Inquadratura che fa vedere il volto, le spalle e, spesso, anche il torace.

PRIMISSIMO PIANO Inquadratura del solo volto.

PROSPETTIVA La scienza e l'arte, che hanno origine nel 1400, di rappresentare la profondità spaziale su una superficie piana (il foglio). C'è la prospettiva centrale (con un solo punto di fuga) e quella accidentale (con due punti di fuga).

PUNTO DI FUGA Il punto o i punti a cui corrono le linee di profondità in una prospettiva; si trovano sempre sulla linea dell'orizzonte, tranne quelli di piani inclinati.

QUADRICROMIA Sistema di stampa che riproduce tutti (o quasi) i colori, usando i tre colori primari [*vedi*] e il nero, attraverso la loro retinatura e sovrapposizione.

RAPIDOGRAF Penna tecnica a inchiostro di china, la cui punta è una cannuccia, attraversata da un filo metallico, che fa uscire la china in modo regolare e mantiene un segno costante; si può avere di diversi spessori, da alcuni millimetri a frazioni di millimetro, non si usa spesso per i fumetti.

REDATTORE Chi, all'interno della casa editrice, è addetto al lavoro redazionale che consiste nel curare e controllare tutto il lavoro di riviste e libri, dall'ideazione alla stampa, e che vede, sceglie e controlla testi e disegni.

RETINI Resa dei grigi attraverso l'accostamento di puntini o di altri segni meccanici, più o meno piccoli o fitti. Possono essere pellicole da applicare o essere dati al computer. Il fotolitista [*vedi*] può "retinare", cioè trasformare in puntinati meccanici, dei grigi omogenei.

RILEGATURA Il sistema di montaggio dei fogli per farne un libro o una rivista. Le principali sono: brossurata (copertina con carta più o meno pesante, ma flessibile), cartonata (copertina di cartone rigido).

SCANNER Strumento collegato al computer, che serve a scansionare [*vedi*] un'immagine cartacea o una diapositiva.

SCANSIONARE (SCANNERIZZARE, SCANNERARE, SCANNARE) L'azione che fa lo scanner per leggere e importare nel computer l'immagine che vi viene inserita, perché diventi digitale e possa essere lavorata al computer o trasferita su pellicola [*vedi*].

SCENEGGIATURA La progettazione scritta del fumetto, fase che ne precede la realiz-

zazione, in cui vengono descritti ambienti, azioni e dialoghi, ad uso del disegnatore.

Seriale Fumetto che esce periodicamente con protagonisti e temi che si ripetono, sviluppandosi nel tempo e creando affezione nel lettore.

Sistema RGB Metodo di colore al computer per video, secondo il principio additivo, cioè della luce; i colori primari sono il rosso, il verde e il blu, che sommandosi danno il bianco (luce).

Shojo-manga Fumetto giapponese per un pubblico femminile, parla perlopiù di storie sentimentali e ha spesso protagoniste femminili.

Shonen-manga Fumetto giapponese per un pubblico di ragazzi, spesso è di ambientazione e argomento sportivo.

Shonen-ai Fumetto giapponese di tematica gay maschile, per un pubblico prevalentemente di ragazze.

Soggettiva Inquadratura che riprende il punto di vista di un personaggio, senza farlo vedere o stando alle sue spalle, così che lo sguardo del lettore coincide con quello del personaggio.

Soggetto La trama dello storia che verrà raccontata nel fumetto, sviluppata, prima, in sceneggiatura [*vedi*] e poi disegnata.

Sistema CMYK Metodo di colore, al computer, per cui si lavora, in funzione della stampa, sulla quadricromia [*vedi*], cioè la scomposizione dei colori in quattro colori: i tre primari [*vedi*] e il nero.

Spaginato Immagine o elemento che, tutto o in parte, esce dalla gabbia [*vedi*] o dalla pagina [*vedi*], si dice anche "al vivo" [*vedi*].

Storyboard Serie di schizzi come una sequenza di layout [*vedi*], che rappresenta una sequenza nel fumetto, nel cinema o nei video. Serve per progettare una scena e le sue inquadrature o una sequenza di scene.

Strip [*vedi* striscia].

Striscia La singola zona orizzontale in cui è divisa una tavola [*vedi*] di fumetto; può essere unica o composta di diverse vignette. Ha questo nome (e più comunemente l'americano strip) la striscia di fumetto autoconclusiva e comica, formata, perlopiù, da tre/quattro vignette, che contiene un'intera gag; per questo motivo strip o striscia è divenuto quasi sinonimo di fumetto comico a brevi gag.

Tampone Materiale che, inchiostrato e usato come un timbro, crea effetti di ombre, aloni e picchiettature con la china, che si sostituiscono al tratteggio [*vedi*]. Si possono usare per questi effetti diversi materiali: ovatta, garza, carte, stoffe e gomme diverse.

Tavola La pagina originale a fumetti (o illustrata).

Tavoletta grafica per il disegno diretto con la penna ottica, la superficie della tavoletta corrisponde all'intera schermata del computer, indispensabile per disegnare e colorare.

Tavolo luminoso Ripiano di vetro, meglio se opalino, con sotto una luce; serve a ricalcare immagini e a passare "in bella" schizzi; se ne trovano nei colorifici, ma si possono fare anche da soli con poca spesa; un tavolo luminoso "naturale" è il vetro della finestra.

Tempera Colore ad acqua denso e coprente, si usa piatto o, a pennellate, con effetti naturalistici.

Touch screen Il sistema che, attraverso il tocco delle dita direttamente sulla superficie del computer, iPad ecc. permette l'interazione. Nel disegno ancora poco usato.

Tratteggio Tecnica di chiaroscuro [*vedi*], per cui ombre e tinte scure vengono date da piccoli segni paralleli o incrociati, in modo piatto o a simulare il volume del soggetto disegnato. Può anche essere unito a ombre nere o comparire nella linea chiara [*vedi*], deriva comunque dalla tecnica dell'incisione.

Velatura Sistema di colorazione (talvolta usato anche con i grigi) caratteristica dell'acquerello [*vedi*], che crea variazioni di colore e ombreggiature attraverso la sovrapposizione di diversi strati di colore trasparente, una volta asciutto.

I supporti di disegno digitale (oltre che analogico) e di diffusione on line sono tantissimi e in continua crescita ed evoluzione, così come i programmi e le app. Non ci soffermiamo perciò su molti altri, seppure importanti, invitandovi a tenervi sempre informati, senza l'ansia delle novità tecnologiche.

BIBLIOGRAFIA RAGIONATA

(e, si spera, utile) di testi in italiano, più o meno reperibili

MANUALI

Alfredo Castelli, Gianni Bono, Silver, *Come si diventa autori di fumetti*, allegato a «Eureka» n. 7, 1983, versione digitale gratuita sul sito di Lupo Alberto
W. Eisner, *Il fumetto arte sequenziale*, Vittorio Pavesio Production, Torino, 1997
Davide Toffolo, *Fare fumetti. Manuale di fumetti a fumetti*, Ed Viva Comix, 2000
AA.VV., *Deleter – Tecniche manga. Come disegnare i fumetti giapponesi*, Kappa Edizioni 2005
AA.VV., *A scuola dei grandi maestri americani – Lezioni di fumetto*, Edizioni BD, 2008
Mauro Antonini, *Disegnare fumetti – Guida pratica per l'aspirante cartoonist*, Dino Audino Editore 2009
Laura Scarpa, *Disegnare Dylan Dog*, Coniglio Editore, 2010
Will Eisner, L'*Arte del fumetto*, Rizzoli BUR, 2010
Haruno Nagatomo, *Disegna i tuoi manga - corso base*, Kappa Edizioni 2010
Haruno Nagatomo, *Disegna i tuoi manga - corso avanzato*, Kappa Edizioni 2011
Massimo Rotundo e Marco Vignati, *Sei lezioni sul fumetto. Manuale pratico per diventare fumettisti*, Dino Audino Editore 2011
AA. VV., *Fumetto Disney – Manuale di sceneggiatura e disegno*, Disney, 2012
Marco Ficarra, *Manuale di lettering – le parole disegnate nel fumetto*, Tunué 2012
M. Lucio Falcone, *Webcomics. Piccolo manuale del fumetto on-line*, Primiceri Editore, 2013
Gud, *Tutti possono fare fumetti*, Tunué, 2013

ENCICLOPEDIE e STORIA

D. Castellazzi, *Dizionario Enciclopedico dei Manga*, Ned 50, 1996
M. Guerra, *Storia del fumetto*, Newton, Roma 1995
F. Giromini (a cura di) *Gulp! 100 anni a fumetti* (catalogo), Electa, Milano, 1996
Moliterni, Mellot, Denni, *Il fumetto, cent'anni di avventura*, Universale Electa Gallimard, Milano 1996
M.T. Orsi, *Storia del fumetto giapponese*, Musa edizioni, 1998
G. Strazzulla, *I fumetti*, Enciclopedie Pratiche Sansoni, Firenze 1970
R. Traini, *Autobiografia del fumetto americano*, Archivio internazionale della Stampa a Fumetti e dell'Umorismo Grafico, 1971
Sergio Algozzino, *Tutt'a un tratto. Una storia della linea nel fumetto*, Tunué, 2005
Gianni Bono e Matteo Stefanelli *Fumetto! 150 anni di storie italiane*, Rizzoli 2012
Bob Andelman, *Will Eisner – una vita per il fumetto*, DOUbLe SHOt 2013

SAGGI e ALTRO

U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, 1965
R. Gubern, *Il linguaggio dei comics*, Milano Libri edizioni, 1975
G. Frezza, *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto*, La Nuova Italia, 1987
S. McCloud, *Capire il Fumetto, l'arte invisibile*, Vittorio Pavesio Production, 1996
L. Boschi, *Frigo, valvole e balloons*, Theoria, 1997
S. Goria, F. Luini, *Nuvole di carta*, Paoline, 1998
M. Pellitteri, *Sense of comics*, Castelvecchi, 1998
L. Raffaelli, *Il fumetto*, Il Saggiatore-Flammarion, 1997
S. McCloud, *Reinventare il Fumetto*, Vittorio Pavesio Production, 2001
B. Peeters, *Leggere il fumetto*, Vittorio Pavesio Production, 2000
Gianna Marrone, *Il fumetto fra pedagogia e racconto*, Tunué, 2005
Simona Tirocchi, Giovanni Prattichizzo, *Nuvole parlanti: insegnare con il fumetto*, Carocci Faber, 2005
Daniele Barbieri, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani
Daniele Barbieri, *Maestri del fumetto*, Tunué, 2012
Thierry Groensteen, *Il sistema fumetto*, ProGlo, 2012
S. McCloud, *Il libro del Fumetto* Vittorio Pavesio Production, 2013
Laura Scarpa, *Hugo Pratt, le lezioni perdute*, ComicOut, 2014
Oreste Del Buono, *Sul fumetto*, Comma 22, 2014

Inoltre segnaliamo tutta la collana "Lezioni di fumetto" attualmente edita e distribuita da ComicOut. Titoli recenti: *Gipi* (di Alberto Casiraghi), *Zerocalcare* (di Laura Scarpa), *Dave McKean* (di Francesco Matteuzzi e Laura Pasotti), per la sceneggiatura *Roberto Recchioni* (di Scarpa/Tascioni) e *Tito Faraci* (di Laura Scarpa).

SCENEGGIATURA e SCRITTURA

G. Rodari, *La grammatica della fantasia*, PBE, Einaudi, 1973
B. Concina, *Pensare il fumetto, manuale pratico di sceneggiatura*, Edizioni Trentini &C. 1999
D. Cajelli, *Scrivere il fumetto*, Vittorio Pavesio Production, 2001
Sergio Badino, *Conversazione con Carlo Chendi*, Tunué 2006
Sergio Badino, *Professione sceneggiatore*, Tunué 2007
Alan Moore, *Writing for Comics*, Panini Comics, 2012
Sceneggiature:
T. Sclavi, G. Casertano, John Merrick, *Ottocento. Tomo 1*, R&R editrice, 1993
C. Chendi, *Il Dottor Paperus*, Centro Fumetto "A. Pazienza", 1996
A. Castelli, *Il Mystero delle nuvole parlanti*, Centro Fumetto "A. Pazienza", 1997
G. Berardi, *Le avventure di Teddy Parker: la sceneggiatura*, Associazione Amici di Ken Parker, 1998

C. Sampayo, *Frammenti*, Centro Fumetto "A. Pazienza", 1999
Peter David *Scrivere fumetti e graphic novel,* Dino Audino Editore 2010
T. Sclavi, *Memorie dall'invisibile* (III rist.), Centro Fumetto "A. Pazienza", 2011
T. Sclavi, *La casa degli uomini perduti* (III rist.), Centro Fumetto "A. Pazienza", 2011
Massimiliano De Giovanni, *Scrivere a fumetti,* Kappalab, 2014

PER LA SCUOLA e I RAGAZZI

M. Dallari, F. Farné, *Scuola e fumetto*, Emme Edizioni, 1977
F. Ferla, *Con i fumetti*, Elle Ci Di editrice, 1982
E. Detti, *Il fumetto fra cultura e scuola*, La Nuova Italia, 1984
D. Volpi, *Didattica dei fumetti*, La Scuola, 1977
Renato Ciavola, *Raccontare a fumetti. Comunicare, educare, esprimersi*, Elledici, 2000
Davide Calì, *Scrivere e fare fumetti con i bambini*, Sonda, 2002
Kate Brookes e Tim Benton, *Fumetti – manuale per fumettisti di talento*, Editoriale Scienza 2011

DIRITTO D'AUTORE

M. Ginevra, "La proprietà delle tavole originali: I casi De Luca e Scarpa" in «Schizzo» 8, "Idee", Centro Fumetto "A. Pazienza", 2000

FUMETTI e LIBRI VARI

A. Castelli, G. Alessandrini (colori di L. Battaglia) «Martin Mystère» n. 100, "Di tutti i colori!" Sergio Bonelli Editore, 1990
A. Castelli, G. Alessandrini, L. Filippucci, "Il mystero delle nuvole parlanti" in «Martin Mystère speciale» (fuori serie), Sergio Bonelli Editore, 1996
H. Pratt, *Il desiderio di essere inutile, ricordi e riflessioni* (interviste di D. Petitfaux), Lizard edizioni, 1996 N. Mari, *Tu, sanguinosa infanzia*, Mondadori, 1997
Osamu Tezuka, *Osamu Tezuka, una biografia manga*, Coconino Press, Bologna 2001
Will Eisner, *Il sognatore*, Kappa Edizioni 2003
Matt Madden, *Esercizi di stile – 99 modi di raccontare una storia*, Black Velvet 2007
Edmond Baudoin, *Piero*, Coconino 2010

INDICE

Presentazione ai lettori (giovani autori, ragazzi, insegnanti) 5

CAPITOLO 1 7

NON OCCORRE DISEGNARE
Definizione di fumetto ieri e oggi. Analisi della situazione attuale, breve incontro con generi e stili e processo creativo.

CAPITOLO 2 15

IN GABBIA
Definizione e studio delle basi tecniche: la gabbia, lo storyboard. Il processo creativo fino alla stampa e, alla base di questo processo, l'idea.

CAPITOLO 3 23

DA LONTANO, DA VICINO
Il linguaggio in sceneggiatura: definizioni e motivazioni delle inquadrature diverse.

CAPITOLO 4 31

ALLO SPECCHIO
Il disegno e il-suo rapporto col reale. Studio della rappresentazione del corpo umano realistica e comica, schemi base e studio della realtà. Il personaggio come centro narrativo.

CAPITOLO 5 42

CHE FACCIA FAI
Costruzione della struttura del viso e della testa, e analisi delle espressioni, dei loro stereotipi e dei segni simbolici che le rappresentano.
Caratterizzazione, non solo fisica, di un personaggio, creazioni seriali e non.

CAPITOLO 6 51

UOMO IN FUGA
Lo spazio, la prospettiva nei suoi elementi base, in "trucchi" rapidi e la prospettiva intuitiva. Il valore di un oggetto e l'importanza della definizione dell'ambiente nel racconto.

CAPITOLO 7 64

OMBRE DI CHINA
Perché ci sia la luce ci deve essere ombra.
Cenni sulla teoria delle ombre, analisi dell'uso delle ombre nel fumetto e delle diverse tecniche di inchiostrazione. Valori narrativi e psicologici del chiaroscuro e del buio.

CAPITOLO 8 77

LA BILANCIA INQUIETA
Studio della composizione, dei valori cromatici e dei pesi dei chiaroscuri in una vignetta. Ritmo narrativo e bilanciamento nella pagina e nella sequenza. Il movimento e l'ordine di lettura.

CAPITOLO 9 84

PUNTI DI VISTA
Elementi fondamentali della narrazione: campo e controcampo, soggettiva, zoom, inquadrature dall'alto e dal basso, tutto serve a raccontare quello che vogliamo. Zoom, soggettive, flash-back, raccordi e tutto quello che è montaggio.

CAPITOLO 10 95

CHI SONO?
Ovvero, qual è il mio stile? Analisi degli stili, delle tecniche, dei linguaggi. Applicazione degli stili in diversi generi e per un pubblico diverso. Ricerca di stile coerente, rinnovamento.

CAPITOLO 11 106

SFUMATURE
L'uso dei grigi e dei retini. Colorazione dei fumetti. Valore significante del colore. Uso del computer (anche per il lettering).
Il fumetto a colori e quello in b/n, due storie.

CAPITOLO 12 119

L'INVENTORE E IL LADRO
Come scrivere storie a fumetti. Come inventare storie e come passare dall'idea a una struttura fumettistica. Metodi per inventare storie.

CAPITOLO 13 132

PRESI IN RETE
AUTOPRODUZIONE E AUTOPROMOZIONE
Come trovare lavoro, come pubblicarsi e pubblicizzarsi. L'autoproduzione e il rapporto con editori e siti.La carta e la rete. Il lavoro professionale.

GLOSSARIO MINIMO PER CAPIRCI QUALCOSA 143

BIBLIOGRAFIA RAGIONATA (E, SI SPERA, UTILE),
DI TESTI IN ITALIANO, PIÙ O MENO REPERIBILI) 151

GULP! Ora c'è!
Finalmente un manuale per imparare a fare fumetti, pensato e scritto per tutte le età. Adatto al ragazzo che sogna i manga, ai giovani esordienti, a chi il fumetto lo insegna o lo vuole portare a scuola.
Il fumetto è racconto per immagini.
Tredici capitoli che spiegano passo passo come nasce una storia disegnata. Anatomia, inchiostrazione, prospettiva, sceneggiatura, stile, dialoghi, generi... e molto altro: per cominciare a diventare autori.

Laura Scarpa (Venezia, 1957), autrice di fumetti, illustratrice, saggista, editor e docente di fumetto nelle principali scuole. Ha fondato la rivista «Scuola di Fumetto», l'Associazione Culturale ComicOut, la Scuola di Fumetto Online. Il suo blog *caffè a colazione* è seguito da migliaia di "lettori" di tutto il mondo.
www.comicout.com

euro

ISBN: 9788897926030